8/99
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

…T • NINTENDO 64 • PLAYSTATION



10 AUFKLEBER GRATIS IM HEFT

XXL-SPIELSPASS

- 90% V-Rally 2
- 88% Soul Reaver
- 86% Ape Escape
- 83% Silent Hill

Tekken TT

Tag Tournament: Namco schlägt nach

Nintendo Dolphin

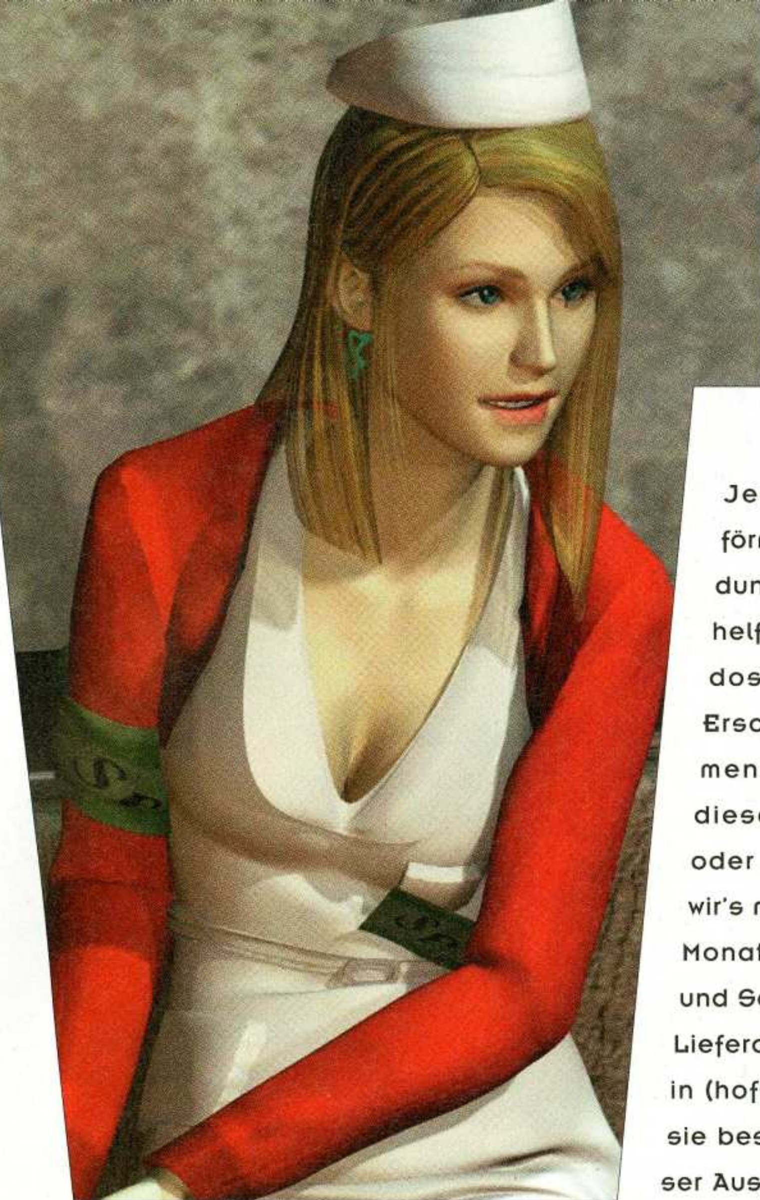
Facts & Fiction: Der N64-Nachfolger im Detail

HART ABER HERZLICH

ES LEBE DER HORROR

10 kommende Grusel-Highlights im Vergleich





ERSTE HILFE

Jeden Tag erreichen uns Briefe, in denen wir förmlich angefleht werden, Euch bei der Entscheidung für oder gegen eine der neuen Konsolen zu helfen. Wird der Dreamcast ein Erfolg? Ist Nintendos Dolphin besser als die Playstation 2? Erscheint „Tomb Raider 5" exklusiv für das kommende Sony-System? Leider können auch wir diese Fragen nicht seriös mit einem klaren „Ja" oder „Nein" beantworten – stattdessen versuchen wir's mit Hilfe zur Selbsthilfe. Wir bemühen uns jeden Monat darum, verläßliche Informationen aus Hard- und Software-Anbietern, Programmierteams und Chip-Lieferanten herauszukitzeln. Diese bereiten wir dann in (hoffentlich) verständlicher Form auf und ordnen sie bestimmten Artikeln zu. So widmen wir uns in dieser Ausgabe NIntendos Dolphin und haben in diesem Zusammenhang deutsche Spiele-Manager nach ihren Ansichten zu Playstation 2 & Co. gefragt (zu lesen ab Seite 30). Welche Schlüsse Ihr persönlich aus unseren Analysen zieht, hängt von Euren individuellen Vorlieben ab. Wir werden niemals grundsätzlich von einer Konsole abraten oder ein anderes System kompromißlos empfehlen – die Entscheidung liegt bei Euch, wir liefern die Informationen.

Verläßlich sollen auch unsere Testberichte sein, vom putzigen Viertelseiter bis zum XXL-Viertelpfünder. Dabei lassen wir uns nach wie vor nicht von der Wertungsinflation anderer Magazine irritieren – ein gutes Spiel fängt nicht erst bei 90% Spielspaß an! Titel über 70% sind empfehlenswert, alles über 80% ist ein heißer Kauftip. Dieses strikte Bewertungssystem garantiert, daß ausreichend Raum zur Verfügung steht, um Verbesserungen bei Fortsetzungen oder neuen Spielen zu würdigen.



Silent Hill (Konami, 1999)











Sollten wir dieses Jahr wirklich vom Sommerloch verschont bleiben oder verschiebt sich die spielerische Dürreperiode nur um ein paar Wochen? Tatsache ist, daß mit Ape Escape und Croc 2 ein tolles Jump'n'Run-Duo in's Rampenlicht hüpft, mit V-Rally 2 eine klasse Rallysimulation an den Start geht und mit Soul Reaver und Silent Hill zwei spannungsgeladene Action-Adventures zum Joypad-Genuß auffordern. Schade nur, daß sich diese Vielfalt auf die Playstation beschränkt. N64-Fans müssen sich momentan mit weniger Quantität und Qualität zufrieden geben.

THE MANIACS

MAN!AC



NEWS

FEATURE

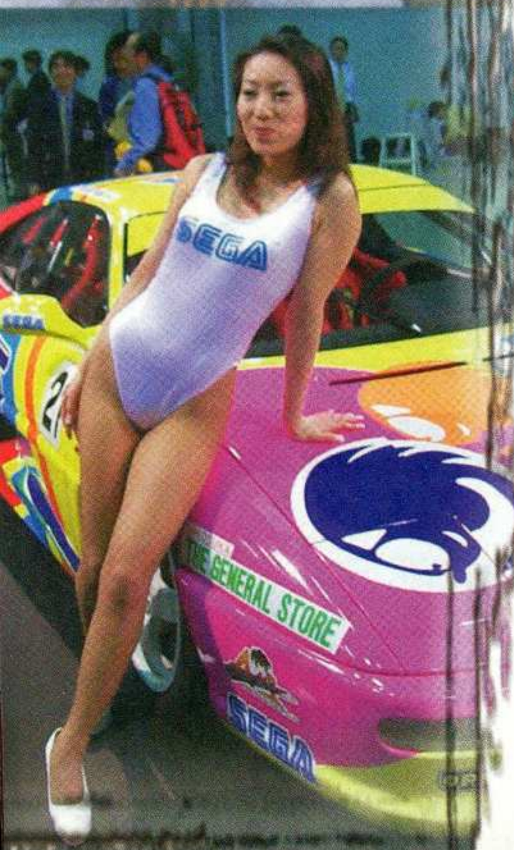
TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

16 *Ungewöhnliche Fahrzeuge, spektakuläre Strecken: "Killer Loop".*



20 *Aliens, Vampire, Zombies: MAN!AC besucht das Reich der lebenden Toten.*



12 *Schnelle Ferraris und schöne Mädels: Segas Star-Designer Yu Suzuki stellte auf der letzten "Sega Private Show" seinen neuen Arcade-Renner „F355" vor. MAN!AC war vor Ort.*

PRESENTS

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Nichts wie weg: In "Tekken Tag Tournament" dürft Ihr dem Feind nicht nur entgegensprinten, sondern auch vor ihm fliehen.



Da knirscht das Gebiß: Yoshimitsu schießt Euch mit seinem Uppercut-Purzelbaum hoch in die Luft.

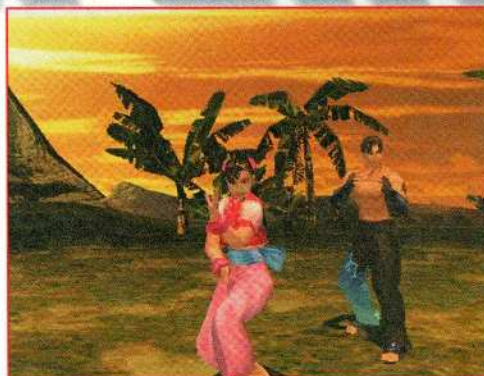
Mit vereinten

Zusammen sind wir stark: In Namcos angekündigtem "Tekken Tag" treffen sich alle Kämpfer aus der "Tekken"-Trilogie zum Teamkampf um den Iron-Fist-Championtitel.



Mitgefangen, mitgehangen: Statt beide Kontrahenten zu besiegen, müßt Ihr nur einen Gegner niederstrecken.

Während sich die "Tekken"-Fangemeinde bereits auf ein "Tekken 4" für die Playstation 2 freut, arbeitet Namco mit Eifer an dem "Tekken 3"-Ableger "Tekken Tag Tournament" für die System-16-Automatenhardware. In der Spielhallenversion dürft Ihr jedoch zu Beginn nur 20 von 34 Helden anwählen: Die übrigen Streiter werden erst ein paar Wochen nach dem Release automatisch freigeschaltet. Dies soll das Interesse der Fans möglichst lange am Leben erhalten. Im Gegensatz zu den vergangenen Turnieren treten Eure Schützlinge im Zweimann-Team an und klatschen sich wie in "Marvel Super Heroes vs Street Fighter" per Tag-Button ab. Der Kämpfer am Arenarand darf dabei ein wenig durchschnaufen und einen Teil der verlorenen Energie zurückgewinnen. Im Vergleich zur Teambattle-Konkurrenz besitzt "Tekken Tag Tournament" seine Eigenheiten: Um das feindliche Duo zu besiegen, müßt Ihr nicht beide Kontrahenten in die Notaufnahme schicken, sondern nur einen Kämpfer in seine Einzelteile zerlegen. Dies ermöglicht neue Tag-Taktiken: Schwache Spieler nutzen zunächst die Kräfte ihres ersten Helden und wechseln kurz vor dem Exitus zum Kollegen – die Gefahr einer Niederlage durch einen überraschenden Combo besteht nur kurz vor dem Wechsel. Erfahrene Profis tauschen ihre Schläger dagegen laufend und ziehen den Kampf via Erholung am Arenarand ins Endlose: Hierfür benötigt Ihr aber viel Erfahrung mit dem Tag-Timing, um nach dem Wechsel nicht mit ein paar saftigen Ohrfeigen empfangen zu werden; denn der Tag schenkt dem Feind einen Augenblick Ruhe, um sich zu sammeln




Team-Posing: Vor dem Kampf und nach gewonnener Schlacht spielen Eure Schützlinge angeberisch mit den Muskeln.



Kombiniert Technik und Kraft: Die Wahl der Teampartner ist eine taktische Entscheidung.









Nur Profis beherrschen den Team-Juggle: Katapultiert Euren Feind mit einem Uppercut in die Luft (hier Yoshimitsu), wechselt schnell zum Kollegen (Jin) und setzt mit einem hämmernden Superschlag ordentlich nach.



Immer auf die Nase: Gegen Juns blitzschnelle Faust- und Ellenbogencombos hat selbst der mächtige Ganryu keine Chance.

Kräften



Gemeinsam in den Kampf: Alle 34 "Tekken"-Helden stellen sich dem Tag-Turnier.

kommt das erweiterte Sprintverhalten, das auch die Flucht vom Gegner weg ermöglicht. Obendrein wurde das Flug-Timing Eurer Schützlinge auf den Tag abgestimmt, um Tag-Juggles zu ermöglichen: Wer die Technik beherrscht, schleudert den Feind mit Law in die Luft, wechselt schnell zu Paul und empfängt den landenden Gegner übergangslos mit einem mächtigen Wurf oder weiteren Hieben. Neben dem Tag-Button existiert für jeden Helden eine geheime Tastenkombination für den Wrestling-typischen "Whip In", mit dem Ihr den Feind zur Weiterverarbeitung in die Arme des Kollegen schubst. *oe/nc*

und eine Attacke vorzubereiten. Leider begrenzt in der Automatenversion der Timecounter den Kampf: Nur in der geplanten Playstation-Version dürft Ihr die Zeitbegrenzung abschalten.

Wer ein komplett überarbeitetes Turnier erhofft, muß mit einer Enttäuschung rechnen: Die Grafik-Engine wurde "Tekken 3" entliehen, das Spiel um neue Klamotten und einige Moves erweitert. Die Hintergründe wurden teilweise neu designt, die Kämpfe in den übrigen Arenen finden zu einer anderen Tageszeit statt (z.B. Sonnenuntergang oder Nacht). Dafür erwarten Euch kleine, aber feine Verbesserungen: Wer z.B. eine starke wie niedrige Attacke blockt, wird nicht von den Beinen gefegt, sondern taumelt ein bis zwei Schritte zurück. Hinzu



TITEL	Tekken Tag Tournament
HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Arcade
BRD-RELEASE	Sommer

Alle Helden der "Tekken"-Trilogie treffen sich zum Teamturnier mit überarbeiteter Optik und dezenten Erweiterungen.



PLAYSTATION-HIEBE



Und die Freude war groß: Auch Eure Kollegen am Arenarand hüpfen und jubeln nach dem Sieg begeistert.

Auch auf der Playstation soll Namcos Tag-Turnier die Herzen der Prügelspieler entzücken: Gerüchte munkeln von einer bereits zu 50 Prozent fertigen Version, die allerdings erst im nächsten Jahr in die Händlerregale wandert. Das größte Problem ist der relativ geringe Hauptspeicher der Playstation, der schon in "Marvel Super Heroes vs Street Fighter" für begrenzte Tag-Action sorgte: Kurze Ladepausen beim Abklatschen könnten die Folge sein. Im Gegensatz zur Automatenversion könnt Ihr die geheimen 14 Kämpfer dafür freispielen. Ob für rabiate Viermannduelle auch ein Mehrspieleradapter unterstützt wird, läßt sich nur vermuten, eine offizielle Äußerung von Namco gibt es dazu nicht.



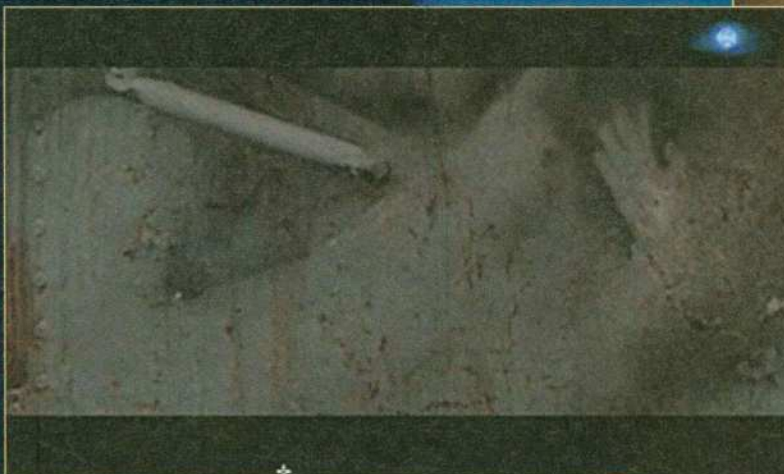
Das rote Ende Eures Kraftbalkens zeigt Euch die Energie, die Ihr beim Ausruhen im Abseits wiedergewinnen könnt.



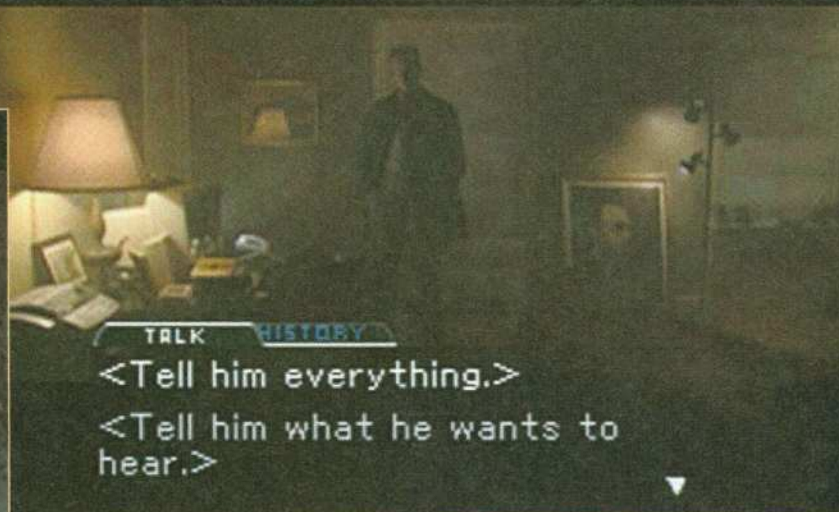
Da hilft auch kein Hilfeschrei: In der Not unfair eingreifen können Eure Teamkollegen leider nicht.



Michelles Foot-Uppercut eignet sich hervorragend als Basis eines schmerzhaften Tag-Juggels



Seltsame "weiße Schatten" erinnern an Bilder aus Hiroshima nach dem Atombombenabwurf

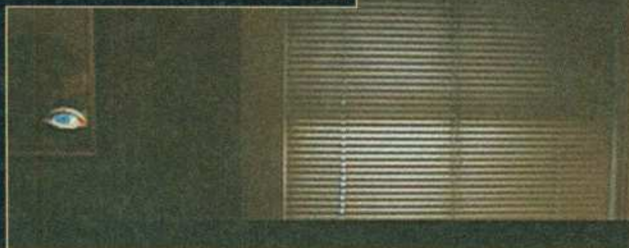


Über Multiple-Choice kommuniziert Ihr mit anderen Personen. Bereits gesprochene Sätze dürfen im "History"-Ordner nochmal aufgerufen werden.

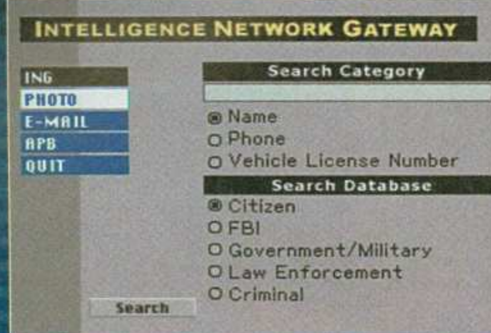
I want to

Werwölfe, Gestaltwandler, Außerirdische, Verschwörungen – willkommen in der Welt von Akte X. Basierend auf der erfolgreichen Fernsehserie erscheint das Mystery-Adventure "The X-Files" für Eure Playstation. Die Wahrheit ist irgendwo da draußen...





Können Gegenstände aus der Nähe betrachtet werden, morpht Euer Cursor in ein Augensymbol.



Suchmaschine: Über das FBI-Netzwerk überprüft Ihr verdächtige Personen.

TITEL	The X-Files
HERSTELLER	Fox
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	September

Point'n'Click-Adventure mit Scully & Mulder: Exklusives Filmmaterial sorgt für ein authentisches Mystery-Erlebnis.

Ein beigefarbener PKW fährt auf ein verlassenes Hafengelände. Die FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully steigen aus dem Wagen und nähern sich einem heruntergekommenen Lagerhaus. Der Eingang ist mit einem Schloß gesichert. Mulder holt aus seiner Jackentasche einen Dietrich hervor und öffnet die quietschende Tür. Die beiden Agenten sehen sich im Inneren um, als plötzlich mehrere Männer durch den Eingang stürmen und ohne Vorwarnung das Feuer eröffnen. Mulder und Scully hechten hinter einen Stapel Holzkisten, um Deckung vor den Geschossen zu suchen, als ein gleißendes Licht ihre Augen blendet. Die helle Erscheinung verschwindet so schnell, wie sie aufgetaucht ist. Der FBI-Agent springt nach vorne, seine Dienstwaffe im Anschlag und... die Eindringlinge sind spurlos verschwunden.

Mit dieser dramatischen Sequenz startet das von Mystery-Fans lang ersehnte Adventure „The X-Files". Als PC-Version schon seit über einem halben Jahr erhältlich, erscheint es jetzt im September auch für die Playstation. Vier prall mit Filmmaterial gefüllte CDs umfaßt die finale Version. Die Szenen wurden exklusiv für das Spiel gedreht und noch nie im Fernsehen oder Kino gezeigt. Chris Carter (siehe Kasten), Schöpfer von „Akte X", ist höchstpersönlich für die spannende Story verantwortlich. Als FBI-Agent Craig Willmore müßt Ihr das mysteriöse Verschwinden von Mulder und Scully aufklären. Ihr beginnt das Abenteuer in Eurem Büro, wo Ihr auf Director Skinner trefft. Er erteilt Euch den Auftrag, die beiden Agenten zu finden. Im Spiel bewegt Ihr Euch in „Point & Click"-Manier durch die gefilmte Umgebung und sucht nach Hinweisen, die Euch bei dem Fall weiterhelfen. Lauft Ihr in eine Richtung, wechseln die Grafiken schrittweise – Scrolling ist Fehlanzeige. Per Maus oder Joypad navigiert Ihr durch einfache Bildschirm-Menüs, die Euch mit unterschiedlichen Icons mögliche Aktionen anzeigen. Mittels eines Handsymbols bewegt Ihr Euch in alle Richtungen: Vorwärts, Drehen, Ein- oder Auszoomen. Trefft Ihr eine andere Person, bewegt Ihr den Zeiger über sie



Auf dem russischen Schiff Tarakan ereignete sich eine seltsame Explosion



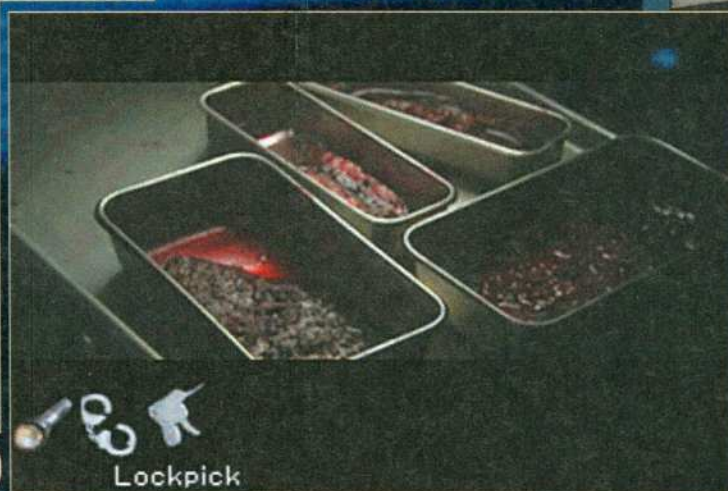
Der Held Craig Willmore im Gespräch mit einer Polizistin. Die FMV-Szenen sind von guter Qualität, in den Letterbox-Balken werden teils Menüs eingeblendet.





Speichert rechtzeitig! Wagt Ihr Euch zu nahe an finstere Gestalten oder steht untätig herum, ereilt Euch oft ein schnelles Ende, und es heißt "Game Over"!

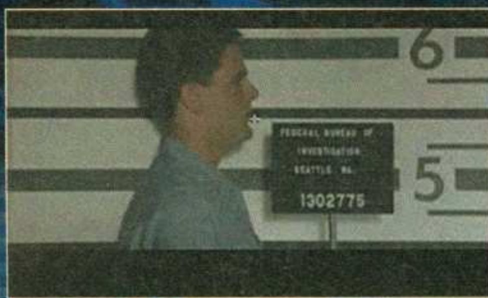




Bei der Obduktion des Fischers Wong (Bild oben) kommen unappetitliche Krebsgeschwüre zum Vorschein (Bild rechts)

believe





Erschießt Ihr absichtlich oder aus Versehen unschuldige Personen (Bild links), landet Ihr im Gefängnis (Bild rechts), und das Spiel ist zu Ende.

hinweg, und die Hand wechselt in einen Mund: Drückt die X-Taste, und Ihr könnt mit ihr sprechen. Meist dürft Ihr zwischen mehreren vorgegebenen Sätzen wählen und so die Unterhaltung aktiv gestalten. Mit der Kreis-Taste öffnet Ihr Euer Inventory-Menü, in dem sich mit der Zeit einiges ansammelt (u.a. Taschenlampe, Fernglas, Nachtsichtgerät, Beweissicherungs-Koffer, Pistole und Handy). Gegenstände benutzt Ihr durch Anklicken oder per „Drag'n'Drop". Sinnvoll wurde das Speichern gelöst: Ihr dürft jederzeit das Save-Menü aufrufen und Euren Spielstand sichern. Davon solltet Ihr auch regen Gebrauch machen, da Euer Agent durch falsche Handlungen schnell im Knast landet oder als Wasserleiche wiederauftaucht.

Die ersten Eindrücke vom Spiel lassen die Herzen der „X-Files"-Fans höherschlagen: Eine packende Story mit überraschenden Wendungen, Original-Darsteller und leichte Bedienung versprechen spannende Unterhaltung. Ob die deutsche Version mit den bekannten Serien-Stimmen synchronisiert wird, steht derzeit leider noch in den Sternen. *os*

AKTE X FÜR EINSTEIGER

Für Leute, die "Akte X" nicht kennen (soll's ja auch geben), kommen hier einige Background-Informationen zum Mystery-Kult.



Chris Carter

Als Schöpfer, Produzent und regelmäßiger Autor von „The X-Files" und „Millenium", war der Kalifornier Vorreiter einer ungeahnten Mystery-Welle. Nach seinem Journalismus-Studium an der California State University war er 13 Jahre als Redakteur beim „Surfing Magazine" (Was für ein Klischee!) beschäftigt. 1992 begann er mit der Entwicklung von Fernsehprojekten für Twentieth Century Fox Television. Mit „The X-Files" gewann er schließlich zweimal den Golden Globe (1995, 1997) sowie diverse andere Auszeichnungen.

Agent Dana Scully

Als Doktor für Physik und Medizin unterrichtete sie zwei Jahre an der FBI-Akademie. Wegen hervorragenden Kenntnissen in der Gerichtsmedizin wurde sie Fox Mulder als Partnerin zugeteilt. Durch regelmäßige Berichte über ihre gemeinsame Arbeit sollte sie ihren Vorgesetzten eine gewisse Kontrolle über Mulder ermöglichen. Sie ist in dem Mystery-Gespann der objektive Pol und interpretiert Fakten auf einer naturwissenschaftlichen Grundlage.

Agent Fox Mulder

Nach dem Abschluß der FBI-Akademie studierte er in Oxford Psychologie und entwickelte ein starkes Interesse am Übernatürlichen, was ihm den Spitznamen „Spooky" einbrachte. Seit einer Rückführungshypnose im Jahr 1989 glaubt Mulder fest daran, daß seine Schwester Samantha von Außerirdischen entführt wurde. 1991 wird er auf seine Bitte hin den X-Akten zugeteilt. Seitdem bearbeitet er die ungelösten FBI-Fälle, in denen paranormale Phänomene eine Rolle spielen.

Akte X: Fakten

Bisher flimmerten sechs Staffeln der Serie und ein Kinofilm über amerikanische Bildschirme. In Deutschland strahlte der Sender Pro 7 bereits fünf davon aus, die sechste kommt in Kürze, da durchschnittlich 3,5 Millionen Fans pro Folge mit dem Agenten-Duo fieberten. Die komplexe Verschwörungs-Story, die bis dato erzählt wurde, läßt sich nicht mit wenigen Worten abhandeln. Für Neueinsteiger deshalb der Rat: Besucht die diversen Fan-Pages im Internet oder besorgt Euch eines der zahlreichen Bücher. Wer originale X-Akten lesen möchte, besucht die Internet-Seite http://www.fbi.gov/foipa/unusual.htm

THE TRUTH IS OUT THERE






Spezialattacke Eures Alter-Egos: Der Roboter schießt mit Raketen (rechts), die Fee mit dem Zauberstab (alle Bilder stammen von der PS).

Alpträume



Taucht ein in die Welt von "Ruff & Tumble" und rettet die Menschheit vor dem bösen NiteKap, der Euch mit schlimmen Alpträumen den Schlaf rauben will.





Die Zwillings-Kinder Ruff und Tumble können nachts nicht schlafen. Verantwortlich für die Misere ist der Bösewicht NiteKap und sein Handlanger Threadbear (ein durchgedrehter Teddybär). Ihr erklärtes Ziel ist es, die verbliebenen 40 Winks (gute Traumwesen) in böse Hoodwinks zu verwandeln, um so die Menschen mit unangenehmen Träumen zu terrorisieren. Mit Ruff oder seiner Schwester Tumble nehmt Ihr deshalb den Kampf mit den Unholden auf. Ausgangspunkt des 3D-Abenteuers ist das Elternhaus der Kids, von dem Ihr Zugang in die Traum-Levels erhaltet. Insgesamt warten sechs Welten auf Euch, u.a. ein Schloß und eine Pirateninsel. Wie es sich für Jump'n'Run-Helden gehört, können die beiden springen, laufen, an Seilen entlanghangeln oder schwimmen. Berührt Ihr einen der mehr als 70 Widersacher, verliert der Charakter einige Schlafsymbole, und Ihr lauft Gefahr, aus Eurem Traum zu erwachen – viele Rücksetzpunkte verhindern jedoch Frusterlebnisse. Den Angreifern, wie Piraten, Ratten oder Zombies, steht Ihr zum Glück nicht wehrlos gegenüber: Mit einfachen Schlägen oder Combos aus Hieben und Tritten verschafft Ihr Euch Respekt unter NiteKaps Schergen. Je nach Level könnt Ihr Euch in vier unterschiedliche Alter-Egos verwandeln: Springt in eine der Kostümboxen, und Ihr transformiert Euch für begrenzte Zeit z.B. in einen Ninja. Jeder Charakter glänzt mit individuellen Fähigkeiten; so kann der Urmensch u.a. spezielle Schalter mit einer Stampfattacke aktivieren und scheinbar unzugängliche Levelbereiche öffnen. Wer fleißig Moon-Tokens sammelt, hat ähnlich wie in "Banjo-Kazooie" Zutritt zu anderen Orten. Mini-Spiele, in denen Ihr gegen Threadbear antretet, sorgen zudem für Abwechslung: Im Schloß z.B. reitet Ihr auf dem Rücken eines Drachen um die Wette. Etliche Zwischenbosse sowie harte Endgegnerkämpfe halten Euch langfristig auf Trab.

Auf der technischen Seite gibt's schon jetzt nicht viel zu meckern: Die Playstation-Version läuft hochauflösend (512x 384 Pixel) und bis auf wenige Ausnahmen flüssig. Renderfilme, massig Details und kaum erkennbarer Grafikaufbau erfreuen den "Spyro"-verwöhnten Spieler. Die Steuerung via Analog-Stick geht



Das Abenteuer beginnt in Eurem Kinderzimmer: Ruff ist zu Beginn mit einer Kerze bewaffnet.





Angriff von NiteKaps Helfern: Mehr als 70 verschiedene Monsterkreationen machen Euch das Leben schwer.



NITEKAP



THREADBEAR

TITEL	Ruff & Tumble
HERSTELLER	GT
SYSTEM	Playstation, N64
BRD-RELEASE	Oktober

Niedliches Jump'n'Run mit bunten 3D-Welten und cleveren Verwandlungen. Technisch vielversprechend.

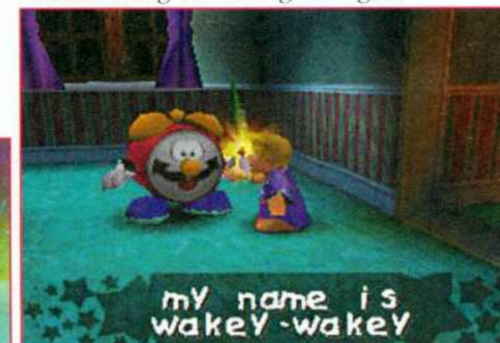


Urmensch trifft Wasserbewohner: Die Level sind mit allerlei Tieren bevölkert.

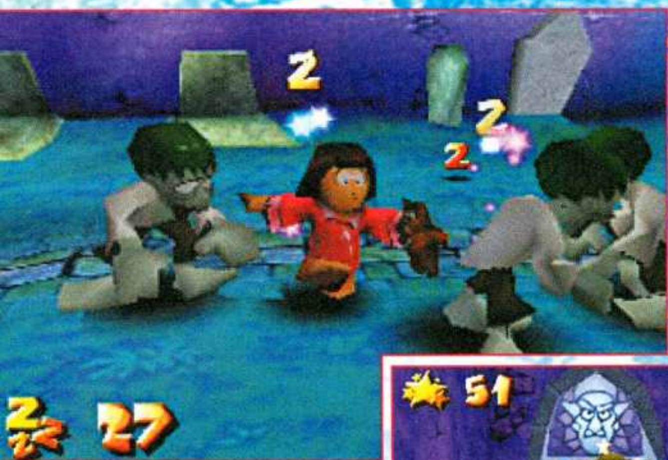
Heiße Lavaströme ziehen sich durch die Höhlen – bloß nicht runterfallen!



Begegnung der dritten Art: Im Space-Level wimmelt's von Aliens!



Euer Wecker Wakey Wakey gibt Euch wertvolle Hinweise



Die Zombies sind los!
Tumble im Kampf mit den Untoten



Da staunen die Skelette: Als verwandelter Charakter erledigt Ihr die Knochenhaufen mit einem Schlag.

leicht von der Hand und Dualshock-Unterstützung sorgt für zitternde Hände. Die N64-Version wird einen exklusiven Kooperations-Modus enthalten, in dem Ihr Euch zu zweit in's Abenteuer stürzen könnt. Soundmäßig waren passende Melodien zu vernehmen, allerdings fehlten noch viele Effekte, und der Musikfluß stockte des öfteren. Bis zum Europa-Release im Oktober werden die Mängel allerdings noch ausgebügelt. *os*



"RARE HAT GENERELL VIEL EINFLUSS AUF DAS GENRE..."

MAN!AC vor Ort: Anläßlich der Vorstellung von "Ruff & Tumble" lud GT nach London ein. Nach der Präsentation stand uns Produzent Chris Johnson Rede und Antwort.



Chris Johnson (Produzent von "Ruff & Tumble")

Wer hatte die Idee zur Hintergrundgeschichte? Ist sie an ein Märchen angelehnt?

CHRIS: Das ganze Team war daran beteiligt. Obwohl sie märchenhaft klingt, basiert sie nicht auf einer bekannten Geschichte. Wir haben uns für eine Traumwelt entschieden, da sie eine hervorragende Basis für eine interessante Story abgibt.

Werden im fertigen Spiel versteckte Charaktere, Bonus-Levels oder andere Secrets enthalten sein?

CHRIS: Auf jeden Fall. Wir haben "Ruff & Tumble" von Anfang an so designt, daß der Spieler die Welten öfters besuchen muß, um wirklich alles zu sehen. Allerdings werden wir die Secrets nicht einfach nur an schwer zu erreichenden Stellen plazieren – Ihr müßt sie Euch schon erarbeiten.

Hattet Ihr Vorbilder, wie z.B. "Spyro the Dragon" oder "Banjo-Kazooie"?

CHRIS: Rare hat generell viel Einfluß auf das Genre, auch wir konnten uns dem nicht entziehen. Trotzdem versuchen wir uns möglichst weit davon abzuheben und den Käufern ein tolles Spielerlebnis zu bereiten.

Was hältst Du von der nächsten Hardware-Generation?

CHRIS: Ich bin immer auf der Suche nach neuen Technologien, die uns als Designer mehr Freiheiten geben und die Spieler mehr in die Virtuellen Welten eintauchen lassen. Ich denke, die neue Hardware-Generation wird uns realistischere und intelligentere Entwicklungen mit mehr Spieltiefe bescheren. Wir werden sicherlich auch einige Titel dafür produzieren.

Zum Schluß zwei persönliche Fragen: Was sind Deine drei Lieblingsspiele, und was war Dein schlimmster Alptraum?

CHRIS: Momentan spiele ich ein bißchen auf dem PC sowie "Tekken 3" und "Ruff & Tumble". Seit kurzem träume ich von NiteKap, Threadbear und einer Horror-Spinne, die sich irgendwo tief im Spiel versteckt.



Der Firmensitz von GT (UK) in London (links im Bild); Programmierer bei der Arbeit (rechts).


Auf der von Palmen gesäumten Strecke jagt Ihr den Konkurrenten hinterher

Scuderia

Ein neuer Sega-Automat läßt Dreamcast-Fans hellhörig werden. Vor allem, wenn Polygon-Guru Yu Suzuki seine Finger im Spiel hat und es sich um eine Rennsimulation handelt.


Warum der skeptische Gesichtsausdruck? Ein Blick in die Kabine des "F355"-Automaten offenbart ein sportliches Innenleben mit griffigem Lenkrad.


Auf der letzten Sega-Private-Show gab sich Firmen-Chef Shoichiro Irimajiri die Ehre und plauderte mit den Besuchern

Mythos Ferrari: Wie kaum ein anderes Fahrzeug verkörpern die (meist) roten Sportwagen des italienischen Herstellers die Faszination des sportlichen Autofahrens. Ferrari-Besitzer und Rennspiel-Papst Yu Suzuki stellt sich nun der Herausforderung, das ultimative Rennspiel für alle Ferraristi und PS-Fetischisten zu entwickeln? Realismus – um diesen Begriff dreht sich alles bei dem neuen Arcade-Racer. Durch die abgeschlossene Kabine ähnelt der „F355"-Automat dem Lightgun-Shooter "Lost World: Jurassic Park". Im Inneren fallen dem Spielhallen-Fan sofort die zwei zusätzlichen Monitore in's Auge, die links und rechts neben dem Hauptbildschirm montiert sind. Sie ermöglichen wie bei einer normalen




Die haben gut lachen: Yu Suzuki (links im Bild) und Sega-Chef Irimajiri (linkes Bild: Mitte) freuen sich über das rege Interesse an "F355". Auf dem rechten Bild erkennt Ihr die Anordnung der drei Monitore ohne Kabine.

"Man muß die

Unser Japan-Korrespondent besuchte die heiligen Hallen von Sega Japan und unterhielt sich mit Stardesigner Yu Suzuki über sein neues Projekt "F355 Challenge". Nachdem Segas kreativster Entwickler die "Faculty of Science" an der Okayama Science University abgeschlossen hatte, begann er seine Arbeit bei Sega als Programmierer und Produzent. Er ist nun Chef der Entwicklungsabteilung "Soft R&D#2" (früher: "AM R&D#2") und war maßgeblich an den Rennspielen "Hang On" (1985), "Out Run" (1986) und "Virtua Racing" (1992) beteiligt. Durch die "Virtua Fighter"-Reihe erreichte Suzuki-san nicht nur in Fernost Kultstatus. Neben dem Arcade-Bereich widmet er sich auch Heimversionen seiner Hits.

? Wann begann die Entwicklung von "F355 Challenge" und was hat Sie dabei beeinflußt?

YU SUZUKI: Wir arbeiten jetzt seit ungefähr zweieinhalb Jahren an dem Titel. Da es eine reine Simulation ist, wurde ich von "echten" Ferraris inspiriert.

? Aus welchen Teams stammen die Mitarbeiter?

YU SUZUKI: Einige Leute sind aus dem "Daytona"-Team, der Großteil arbeitete vorher jedoch an "Virtua Fighter 3".

? Warum wurde gerade die Marke Ferrari gewählt?

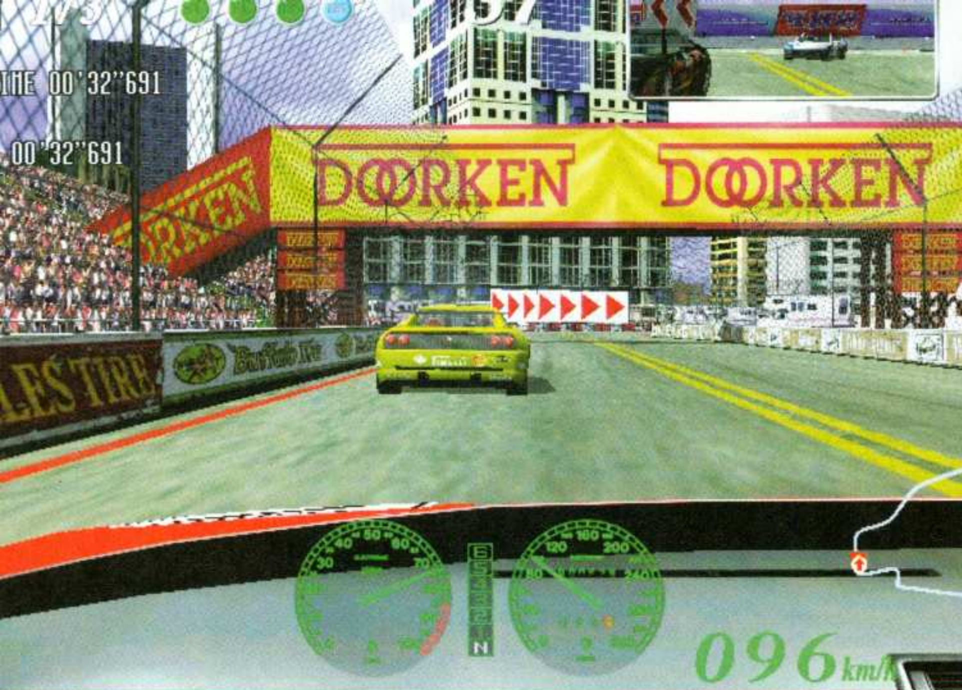
YU SUZUKI: Im Vorfeld führten wir eine Marktanalyse durch. Es stellte sich heraus, daß Ferrari der populärste Autohersteller ist.

? Was war das größte Problem bei der Entwicklung von "F355"?

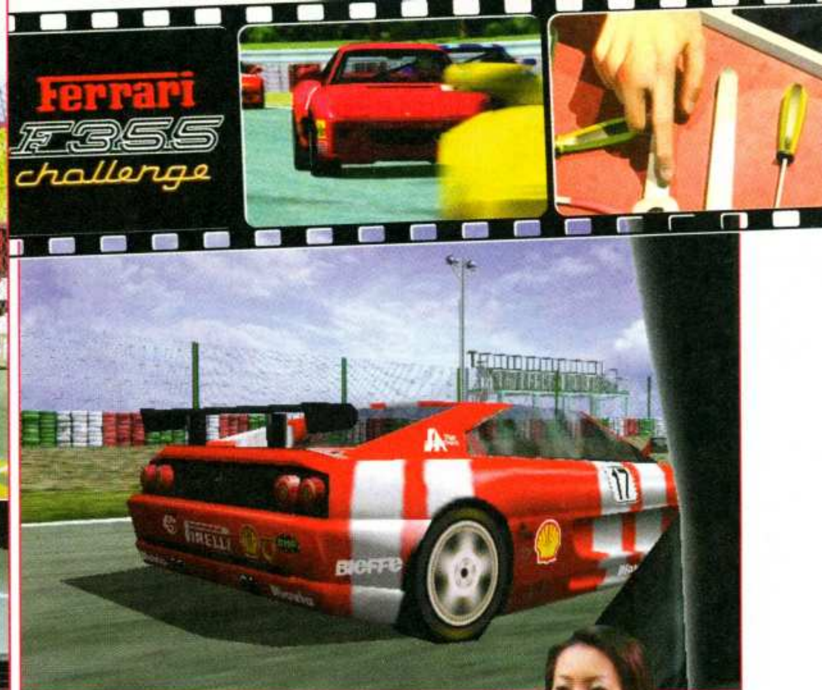
YU SUZUKI: Mein Hauptproblem war die Unerfahrenheit des Teams im Bereich Automobile. Sie verstanden nicht, was ich von ihnen in Bezug auf das Spiel wollte; sie hatten zu wenig Rennsporterfahrung.

? Wie haben Sie dieses Problem gelöst?

YU SUZUKI: Ich schleppte sie mit auf Rennveranstaltungen und ließ



Dank Eurem Rückspiegel habt Ihr zurückliegende Fahrzeuge immer im Auge und könnt deren Überholversuche wirkungsvoll abblocken

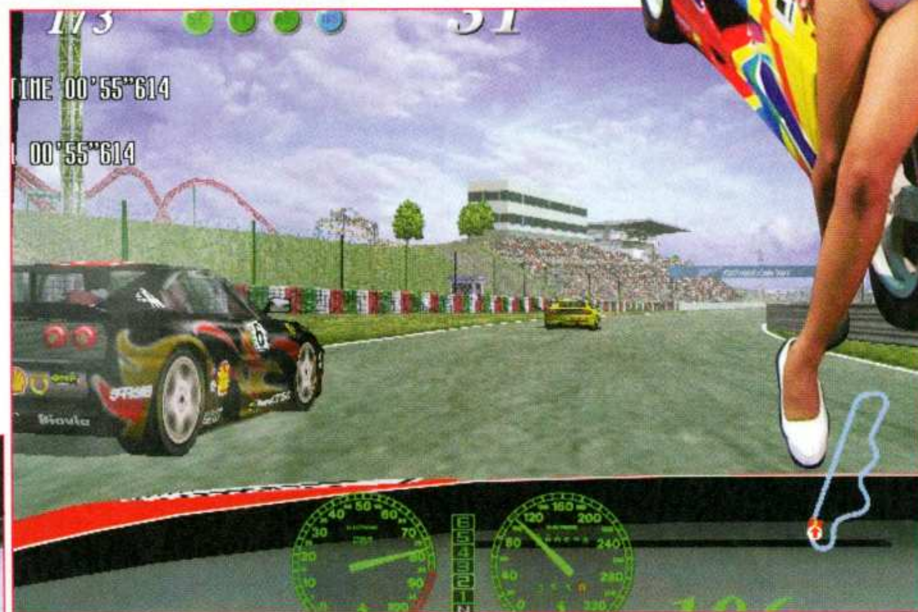


Ein Blick auf den linken Monitor läßt Euch einen detaillierten Boliden erkennen

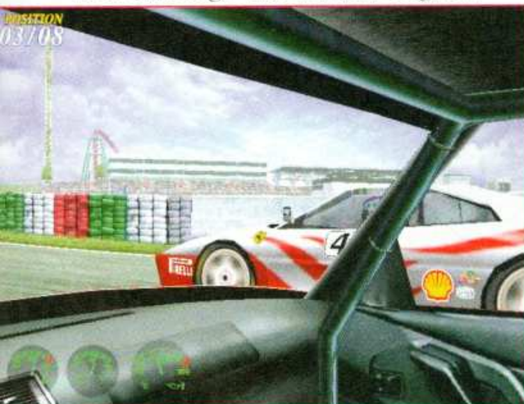
Ferrari

Autofahrt den Blick aus den Seitenfenstern und zeigen Euch so überholende Konkurrenten. Um dieses technische Kunststück zu realisieren, werden mehrere Naomi-Boards gekoppelt. Nur so ist es möglich, die notwendige Rechenleistung zu erreichen. Im ergonomischen Sportsitz sind zwei Lautsprecher in Kopfhöhe eingebaut, die Euch den röhrenden Motor-Sound eines Ferraris in den Gehörgang pusten.

Im Gegensatz zu "Daytona" kämpft Ihr in "F355 Challenge" nur mit acht Gegnern



In der Ego-Perspektive über die Rennpiste – Geschwindigkeitsrausch garantiert. Zwei Rundinstrumente informieren über Tempo und Drehzahl.



Ein Blick auf den rechten Bildschirm zeigt Euch das gegnerische Überholmanöver

und konzentriert Euch so mehr auf die Perfektionierung Eures Fahrstils. Zu diesem Zweck bauten die Entwickler ein System ein, mit dem Ihr Eure Fähigkeiten stetig verbessert ("Skill Improvement System") – egal ob Ihr Anfänger, Fortgeschrittener oder Profi seid. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades (Novice, Intermediate, Simulator) bestimmt gleichzeitig, inwieweit Euch die CPU beim Fahren unterstützt.



Power fühlen."

sie mit Profi-Fahrern sprechen. Danach mietete ich einen Ferrari, und jeder mußte ein paar Runden drehen. Mit Worten kann man einen Fahreindruck nicht beschreiben, man muß die Power fühlen.

Warum entschlossen Sie sich zu einer Rennsimulation? Denken Sie, der Markt bewegt sich weg von Arcade-Racern in die anspruchsvollere Richtung?

YU SUZUKI: Schwierig zu erklären; ich wollte einfach eine Simulation machen. Ich glaube nicht, daß der Trend in diese Richtung geht.

Warum haben Sie sich für das Naomi-Board entschieden und nicht für Model 4?

YU SUZUKI: *(lachend)* Model 4 kam zu spät für "F355".

Wie viele Kabinen kann man koppeln?

YU SUZUKI: Momentan funktioniert nur eine Kabine. Bis jetzt haben wir noch nicht an einem Link-System gearbeitet.

Welche Konkurrenz gibt es für "F355"?

YU SUZUKI: Es hat keine Rivalen. "Sega Rally" z.B. ist eine völlig andere Art von Rennspiel. "F355" ist eine reinrassige Simulation, und soweit ich weiß, auch die einzige im Arcade-Sektor. Es ist wie mit französischer und japanischer Küche: Man kann sie nicht vergleichen, aber beide schmecken vorzüglich! *(lachend)*

Im Spiel fährt man gegen acht Teilnehmer. Wie arbeitet die Gegner-Intelligenz?

YU SUZUKI: In jedem Schwierigkeitsgrad besitzen die Gegner unterschiedliche KI. Im Simulator-Level ziehen die Fahrer unbeirrt ihre



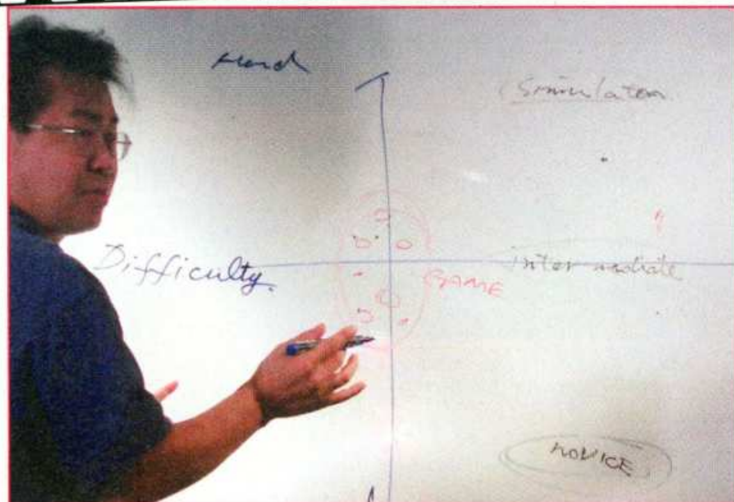




Ferrari-Ansammlung: Kurz nach dem Start ist das Fahrerfeld noch geschlossen. Findet eine Lücke zum Vorbeiziehen!



Heiße Positionskämpfe sind trotz Simulationsanspruch garantiert: Mit 216 km/h im Windschatten.



Während des Interviews erklärt Suzuki-san anhand einer Skizze die Schwierigkeitsgrade von "F355". Der rote Kreis in der Mitte symbolisiert "normale" Rennspiele, die schwarzen Kreise rechts die drei Spielmodi des Ferrari-Renners: Novice, Intermediate und Simulation. "F355" wird deutlich leichter und schwerer sein als andere Rennspiele.



Flankiert von zwei hübschen Mädels philosophiert Yu Suzuki über seinen neuen Arcade-Kracher





Hektischer Betrieb im Fahrerlager: Die Mechaniker nehmen letzte Korrekturen vor.

Insgesamt stehen vier Fahrhilfen bereit: Stabilitäts-Kontrolle (erleichtert die Kurvenfahrt), Traktions-Kontrolle (verhindert durchdrehende Reifen), ABS (Räder blockieren nicht) und eine intelligente Bremshilfe. Als Renneinsteiger beginnt Ihr im Novice-Level, in dem alle Unterstützungen aktiviert sind und eine Schaltautomatik wählbar ist. So gerüstet, könnt Ihr Euch voll auf die Steuerung konzentrieren und den Rest der CPU überlassen. Im Intermediate-Modus wird die Brems- und Schaltautomatik deaktiviert, und Ihr müßt via F1-Schaltung die Gänge wechseln. Seid Ihr nach längerer Spielzeit fit für eine Herausforderung, dann stellt Euch dem Simulator-Level: Ohne Hilfestellung müßt Ihr Eure Runden drehen und gegen die Konkurrenz bestehen.

In "F355 Challenge" heizt Ihr über fünf reale Rennstrecken: Motegi, Monza, Sogo, Suzuka und Long Beach. Für jeden Kurs stehen drei Spielmodi zur Wahl: Training, Free-Run und Race-Mode. Im Training lernt Ihr, wie man Kurven optimal fährt, beherzt bremst oder zum richtigen Zeitpunkt schaltet. Eine zusätzlich rot dargestellte Ideallinie weist Euch den rechten Weg. Im Race-Mode schließlich absolviert Ihr ein komplettes Rennen mit allen Schikanen.



So sieht Euer Blickfeld in der Kabine aus: Windschutzscheibe (Mitte) und Seitenfenster (links und rechts).

Auch optisch setzt Yu Suzuki voll auf Realismus: Das typisch nüchterne Erscheinungsbild von "echten" Rennstrecken wurde unverändert übernommen. Details wie Zuschauer sind nicht nur aufgeklebte Texturen, sondern echte dreidimensionale Objekte. Neu ist die veränderte Perspektive: Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern ist der Blickwinkel dank der drei Monitore an der menschlichen „Widescreen"-Wahrnehmung orientiert. Yu Suzuki arbeitete eng mit Ferrari zusammen und sammelte Fahrberichte von Rennpiloten, um ein möglichst authentisches PS-Feeling zu erzeugen. Der Automat ist zu ca. 70% fertig und steht Ende des Sommers in japanischen Spielhallen zur Probefahrt bereit. Trotz Einsatz von mehreren Naomi-Boards ist eine Dreamcast-Umsetzung des Edel-Racers wahrscheinlich – schließlich vollbrachte Yu Suzuki auch schon auf dem Saturn kleine Wunder (siehe "Virtua Fighter 2"). Allerdings ist Geduld angesagt – vor dem Jahr 2000 dürfte die Heimversion nicht an den Start gehen. *os/nc*



Yu Suzuki ist auch privat ein Fan von Sportwagen: Ein Ferrari parkt in seiner Garage.

TITEL: F355 Challenge
HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Arcade
BRD-RELEASE: 3. Quartal

Bahnbrechende Rennsimulation: Yu Suzuki kombiniert Ferrari-Kult mit eindrucksvoller "Drei-Bildschirm"-Optik.

FAHR-ANALYSE

Bleibender Eindruck

Sega war schon immer gut für Innovationen im Arcade-Bereich. Neben vielen optischen Details spendierte man "F355" ein weiteres Schmankerl: Ähnlich dem Gameboy-Printer dürft Ihr nach Spielende eine Rennanalyse ausdrucken lassen. Alle wichtigen Daten (wie gefahrene Kilometer, Fahrzeit, Motordrehzahl, Geschwindigkeit und Gangwechsel) werden während eines Rennens aufgezeichnet und danach auf Wunsch ausgegeben. Mit diesem Stück Papier (Bild rechts) könnt Ihr Eure Fortschritte dokumentieren und bei Euren Kumpels Eindruck schinden.

走行データ

Feines Extra: Dieses Gerät druckt Euch nach Spielende eine Rennanalyse aus.





Bahnen – die KI ist auf Maximum. Für die Novice- und Intermediate-Level schraubten wir sie entsprechend runter, die Fahrzeugdaten sind allerdings gleich.

Warum nur acht Gegner? Sind Sie an die Grenzen der Hardware gestoßen?

YU SUZUKI: In einem "richtigen" Rennen ist die Gegnerzahl nicht viel höher. Wir hätten ohne Probleme mehr Fahrzeuge darstellen können; aber ich denke, für den Spieler ist es angenehmer, wenn sich die Zahl in Grenzen hält. Nehmen zu viele Autos teil, entsteht nur Streß.

Welche Musik wird in "F355" zu hören sein?

YU SUZUKI: Wir bauen Heavy-Metal-Stücke ein. Wenn ich mit meinem Ferrari unterwegs war, stellte ich fest, daß diese Musikrichtung am besten zu diesen Autos paßt. "Van Halen" z.B. ist fantastisch.

Wie sehen Sie die Zukunft der Rennspiele?

YU SUZUKI: Die Optik wird sich entscheidend ändern: Licht-Reflexionen, Hintergründe etc. – alles geht in Richtung Realismus. Mit steigender Hardware-Power beschleunigen sich aufwendigere Berechnungen, die Qualität wird besser.

Was sagt eigentlich Ferrari zu Ihrem Spiel?

YU SUZUKI: Sie waren begeistert und lobten uns für die hervorragende Arbeit.

Wird eine Dreamcast-Konvertierung technisch möglich sein?

YU SUZUKI: Ja, ich glaube die ist möglich.

NAMENSWIRRUNGEN

Daß ein Spieleprojekt zuerst einen Arbeitstitel erhält, ist normal. Bis die Marketing-Profis des Publishers sich einen verkaufsoptimierten Titel einfallen lassen, vergeht Zeit. Im Falle von "Killer Loop" war man sich lange nicht einig: Entwickler FEB wollte einen deutschen Titel, um die deutsche Herkunft des Projektes hervorzuheben. Publisher Crave war dagegen. Spiele mit deutschem Titel ließen sich im Ausland nur schwer verkaufen, so deren nachvollziehbare Argumentation. Auch den Arbeitstitel "Yarg" beizubehalten, war eine Alternative. Schließlich entschloß man sich, mit dem italienischen Sportswear-Anbieter Killer Loop ein Lizenzabkommen zu schließen und das Spiel europaweit unter diesem Titel zu verkaufen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist der 15. September.





Achterbahn-wahn

Aus "Yarg" wird "Killer Loop": Mit neuem Namen und frischen Ideen avanciert das Playstation-Rennspiel zum "Wipeout"-Killer. MAN!AC besuchte den norddeutschen Entwickler VCC/FEB.



TITEL: Killer Loop
HERSTELLER: Crave
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: September

„Wipeout"-Kontrahent aus Deutschland: Spektakuläre Strecken und eine innovative Steuerung machen Appetit.

FIRMENINTERNA



Das Gründer-Team (v.l.):Peter Cukierski, Dirk Ohlerich, Thomas Mahlke und Florian Knappe.

Entwickler FEB (Free Electric Band) wurde 1996 von Florian Knappe, Peter Cukierski, Thomas Mahle und Dierk Ohlerich als Demo-Group gegründet. Die vier Jungs kannten sich schon länger und programmierten gemeinsam Amiga-Demos. Das erste und gleichzeitig einzige FEB-Grafik-Demo belegte auf dem Szenemeeting "The Party '96" Platz 1. Von dem Erfolg motiviert, beschlossen sie, mit ihrer Leidenschaft Geld zu verdienen. Durch gute Szenekontakte wurde FEB um begabte Programmierer und Grafiker erweitert, einige sammelten schon bei Neon ("Tunnel B1") Erfahrungen auf der Playstation. Das Team ist klein, nur zehn Leute arbeiten an "Killer Loop". Spieldesigner Florian Knappe sieht dies nicht als Nachteil: "Wir sind ein eingefleischter Haufen, jeder kann sich mit dem Projekt identifizieren, ist ein Teil des Spiels." Als Geldgeber fungiert das Hamburger Medienunternehmen VCC, in dessen Büroräumen "Killer Loop" entsteht. VCC wurde 1984 gegründet und beschäftigt mittlerweile über 140 Leute. "Killer Loop" ist das erste Spieleprojekt, bisher machte man sich u.a. mit Trailern der Tages- bzw. Sportschau einen Namen.. Publisher Crave setzt sich zum Großteil aus ehemaligen Virgin-Mitarbeitern zusammen und hat neben "Killer Loop" das mit Spannung erwartete Genki-Rollenspiel "Jade Cocoon" im Programm.



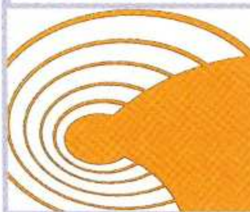


TRICKS & TOOLS



Mit dem hauseigenen YARG-Editor kann der Streckendesigner jederzeit ins Spiel einsteigen

Trotz polygonverzehrender Bombasto-Umgebung seht Ihr den Streckenverlauf noch in größter Entfernung. Um dies zu ermöglichen, hat FEB tief in die Trickkiste gegriffen: In der Ferne wird die Strecke nur mit wenigen Polygonen und einer detailarmen Bodentextur dargestellt. Nähert Ihr Euch dieser Passage, wird ohne Verzögerung die "richtige" Strecke eingeblendet. Nur wenn Ihr in Schrittgeschwindigkeit fahrt und ganz genau hinschaut, könnt Ihr diesen Effekt erkennen. Um die Leistungsreserven der Playstation zu nutzen, arbeitet FEB mit dem "FEB-Simplifier", der die hochauflösenden Texturen der Entwickler-Umgebung für das Video-RAM der Playstation optimiert und mit geringstmöglichem Qualitätsverlust herunterrechnet. Die Engine sorgt dafür, daß nur sichtbare Objekte berechnet werden. Das Ergebnis: Fehlerlose und detailreiche Optik. "Killer Loop" läuft konstant mit 30 Bildern pro Sekunde in einer Auflösung von 512x256 Pixeln.





Zwei Belege für die äußerst gute Fernsicht in "Killer Loop"

STRECKEN



Dynamische Replays zeigen Euch nach dem Rennen die Umgebung in ihrer vollen Pracht

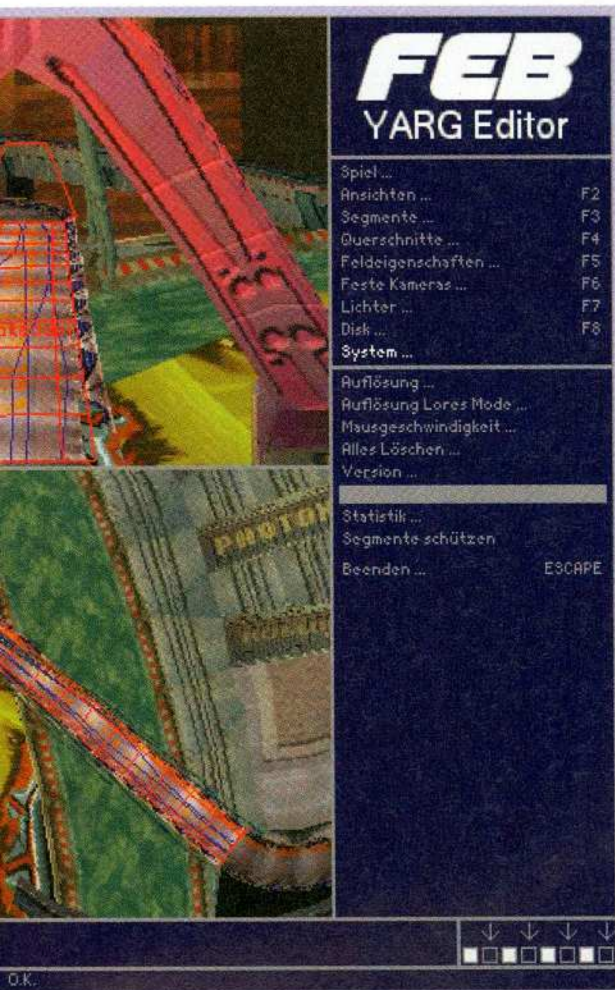
Die Kursdesigner Thomas Mahlke und Florian Knappe scheinen Fans schwindelerregender Achterbahnfahrten zu sein – anders läßt sich der Drang nach spektakulären Loopings und supersteilen Abfahrten nicht erklären. Die acht Strecken sind voll von solch' adrenalinpushenden Attraktionen. In der Felsnadel windet sich die Strecke pausenlos um den steilen Felsen, und der Spieler rast durch den doppelten Außenlooping dem Fuß der Felsnadel entgegen. In Hawaii taucht Ihr nach einer 180°-Spirale kopfüber in den voll befahrenen Unterwasser-Tunnel, die Spacestation hat sogar ihre eigene Schwerkraft – und in deren Kern gilt es, mit der Schwerelosigkeit klarzukommen. Besonderen Wert legt FEB auf weite und detailreich ausgearbeitete Umgebungen, die den Spieler nicht nur auf eine andere Strecke, sondern in eine andere Welt versetzen. "Wir wollten keine 'Schlauchkurse', wo außer einer schmalen Piste nichts zu sehen ist", so Florian Knappe.



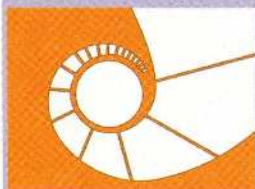
Into the Water: In Hawaii taucht Ihr ab in die Tiefe des Meeres.



Beeindruckende Transparenzeffekte verleiten zu einem Blick in's All



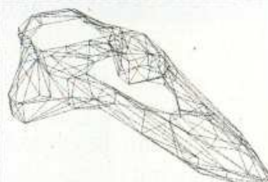
FAHRZEUGE, WAFFEN, EXTRAS



Euer Fahrzeug, das sogenannte "Tripod", bewegt sich auf drei Kugeln, die unter den Tragflächen angebracht sind. Euer Gefährt verhält sich gemäß physikalischer Gesetze, wie in der Realität treibt auch den Tripod die Fliehkraft in der Kurve nach außen. Mit L1 oder R1 verlagert Ihr die Kraft auf einen Lenkball und fahrt seitlich. Drückt Ihr beide Schultertasten gleichzeitig, könnt Ihr Euer Fahrzeug gar um die eigene Achse drehen und so die tollsten Manöver hinlegen. Mit dieser Technik meistert Ihr auch schwierigste Kurven ohne vom Gas zu gehen. Weitere Steuerungsfinesse: Mit einem zuschaltbaren Magneten haltet Ihr Euren Tripod auf der Piste, verliert an Steigungen keine Geschwindigkeit und fahrt in Tunnels an der Decke. Auf Wunsch aktiviert Ihr den Automagneten, der an heiklen Stellen eingreift. Leuchtende Pyramidenfelder offenbaren nützliche Extras: Ein gelbes Feld frischt Eure Magnet-Energie auf, ein grünes erhöht Eure Geschwindigkeit. Am wichtigsten ist jedoch das rosafarbene Extrafeld, denn hier gibt's Waffen. Auch in diesem Punkt geht "Killer Loop" ungewohnte Wege: Beim ersten Durchfahren wird nämlich im Zufallsgenerator ermittelt, ob Ihr eine offensive oder defensive Waffe bekommt. Habt Ihr nun eine offensive Waffe wie eine Rakete erhalten, gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder, Ihr feuert Eure Rakete dem Vordermann in's Heck, oder Ihr fahrt über die nächste rosa Pyramide und rüstet Eure Waffe eine Stufe zum Laser auf. Dasselbe Prinzip gilt auch bei den Verteidigungswaffen. *ts*



Dank leuchtendem Lichtmantel erkennt Ihr Extras schon von weitem





Vom Gittermodell zum texturierten Objekt: Eine Entwicklungsstudie des Pulse-Tripods.

WETTBEWERB

Nach einem einladenden Intro (siehe Bilder) beginnt Ihr Eure Karriere in der vierten Klasse der Magneto-Kinetic League (MKL). Drei Tripod-Hersteller bieten Euch ein Fahrzeug an, mit dem Ihr vier Kurse als Sieger verlassen müßt – nur dann steigt Ihr in die nächste Klasse auf. Hier wartet ein schnellerer Flitzer auf Euch, und der Rennplan wird um einen Kurs aufgestockt. Diese Arithmetik setzt sich bis zur ersten Klasse fort. Habt Ihr auch hier jedes Rennen gewonnen, wird der "25% Prozent schneller"-Modus freigeschaltet. Als Bonus-Wettbewerb gibt's den "Möbius"-Modus, in dem nach jeder Runde der Letzte ausscheidet.


Ein Schauplatz der "Killer Loop"-Rennen: Die Spacestation.


Bullig und wendig zugleich: Der Tripod im Großformat

"KEIN ARBEITSMARKT!"

MAN!AC unterhielt sich mit FEB-Mitbegründer Florian Knappe über Hürden der Spieleentwicklung in Deutschland



War es schwer, in Deutschland einen potenten Partner für "Killer Loop" zu finden?

FLORIAN KNAPPE: Ja, das war es. Wir haben unser Konzept mehreren Softwarehäusern vorgestellt, einige waren zunächst auch sehr angetan. Doch als dann die Firmenzentrale in England in's Spiel kam, wurde schnell abgeblockt.

Woran lag das Deiner Meinung nach?

FLORIAN KNAPPE: Englische Spielepublisher sind es gewohnt, ihre Teams in der Nähe zu wissen. Deutschland ist denen wohl zu weit weg. Außerdem gibt es hierzulande keinen Arbeitsmarkt für Spieleentwicklung, das weiß man natürlich auch in England.

Wie seid Ihr dann zu VCC gekommen?

FLORIAN KNAPPE: Als die Suche nach einem Publisher erfolglos blieb, versuchten wir, an Risikokapital zu kommen. Über einen Szenekontakt erhielten wir die Adresse von VCC, die über einen Einstieg ins Spielebusiness nachdachten. Wenige Tage später bezogen wir unsere Büroräume in Hamburg, und die Arbeit konnte beginnen.

Was kommt nach "Killing Loop"?

FLORIAN KNAPPE: Bei entsprechendem Verkaufserfolg ist ein zweiter Teil nicht ausgeschlossen. Auch eine Dreamcast-Version ist möglich, aber noch nicht sicher. Bei weiteren Projekten wollen wir die Sega-Konsole auf jeden Fall berücksichtigen.





Detailreiche Kämpfer, animierte Umgebung und Echtzeit-schatten: Toka warf Segas Entwicklerbibliotheken über Bord...



...und programmierte rechenzeitintensive 3D-Routinen in hardwarenaher Maschinensprache.

Sechs auf einen Streich

Mann gegen Mann – das ist was für Weicheier! In den imposanten 3D-Welten von "Soul Fighter" nehmt Ihr es mit sechs Gegnern gleichzeitig auf!

Prügeln ist nicht alles: Per Fernwaffe haltet Ihr die Gegner auf Distanz.

In MAN!AC 6/99 informierten wir über Fakten, Features und Entwicklung von Tokas 3D-Prügler „Soul Fighter". Waren damals nur PC-Bilder verfügbar, können wir Euch nun die taufrische Dreamcast-Version präsentieren.

Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für einen von drei Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen. Als muskulöser Krieger haut Ihr die Gegner mit harten Schlägen und wuchtigen Schwerthieben zu Boden, im zierlichen Körper einer Spionin setzt Ihr auf schnelle Griffe und akrobatische Kicks. Mit Magie und Zauberstab macht Ihr schließlich in der Kutte eines mysteriösen Hexenmeisters Euren animalischen Gegnern den Garaus. Jeder Charakter entwickelt sich im Laufe des Abenteuers weiter, erhält mehr Energiereserven und verbessert seine Schlagkraft. Zudem werden Eure Waffen mächtiger, und Ihr erlernt neue Bewegungen. Dank intuitiver Steuerung behaltet Ihr auch bei Massenschlägereien stets die Kontrolle, dreht Euch blitzschnell um die eigene Achse und schickt Gegner hinter Eurem Rücken per Drehkick auf den Boden. Oder Ihr packt in Bud-Spencer-Manier einen Bösewicht, hebt ihn hoch und wuchtet ihn auf seine Kameraden, die allesamt auf dem Rücken landen. Was für ein Spaß! Damit die Schlägereien nicht zu plumpen Bodycounts verkommen, programmierte Toka den über 40 Feindtypen differenzierte Angriffsstrategien ins virtuelle Hirnstübchen – taktisches Geschick ist gefragt. Ist Euer Schwert gegen träge Schweinsköpfe genau die richtige Waffe, nutzen geschmeidige Reptilien Eure kurze Ausholzeit für eine Konterattacke. Laßt gegen die klitschigen Lederhäute das Schwert in der Scheide und schlagt mit den Fäusten zu. Ihr prügelt Euch in fünf Welten samt Obermotze und könnt Euch frei bewegen, verliert aber dank Karte und Pfeilhilfe nie die Orientierung. Auch wenn die Action bei den spaßigen Schlägereien im Vordergrund steht, wurde eine motivierende Hintergrundgeschichte nicht vergessen: In nahtlos ins Spiel integrierten Zwischensequenzen lernt Ihr das verwunschene Reich König Valmeks kennen, dessen eigene Frau einst den verhängnisvollen Fluch aussprach, nachdem Valmek sie an der Wiederbelebung ihres Sohnes Sedan gehindert hatte. Als "Soul Fighter" müßt Ihr nun gequälte Seelen erlösen und für eine friedvolle Zukunft sorgen. *ts*







Showdown auf der Brücke: In der Nähe eines beschaulichen Wasserfalls geratet Ihr in einen Hinterhalt – und macht kurzen Prozeß.



TITEL	Soul Fighter
HERSTELLER	Toka/Piggyback
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	September

Massenschlägerei im Fantasyreich: Unkomplizierte Haudrauf-Action mit beeindruckender Optik – Charakterpflege sorgt für Tiefgang.



Immer flüssig: Auch bei mehreren Gegnern bleibt die Bildrate bei 60 fps.

Im Vergleich zur PC-Optik wirken die Dreamcast-Texturen noch feiner



Kick, Kick, Punch: Ein Combo-System darf natürlich nicht fehlen.



Pro und contra: Der Supermove ist wirkungsvoll, kostet aber Energie.

www.maniac-online.de

Ich klick Dich!



Brisant: Messe- und Branchenberichte aus Europa, den USA und Japan. Dazu aktuelle Previews von kommenden Spiele-Knüllern.

Aktuell: Heisse Nachrichten aus der Welt der Video- und Computerspiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.





Kompetent: Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes! So wisst Ihr immer rechtzeitig, welches Spiel sein Geld wert ist.

www.maniac-online.de

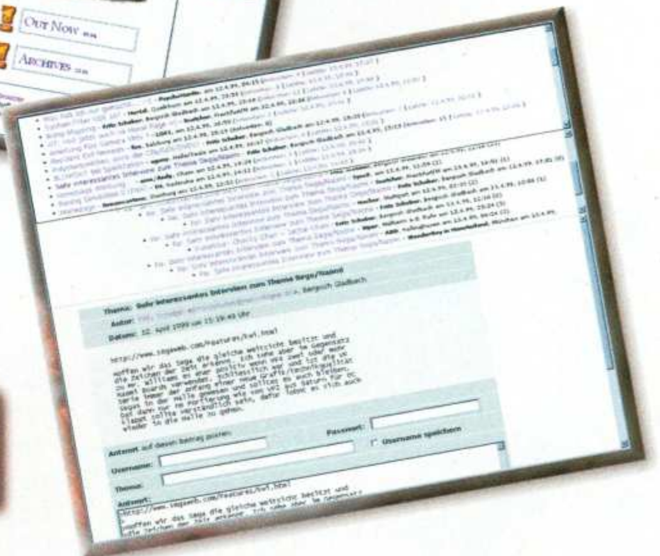
Videospiele – komplett und kompetent



Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf geballte Videospielinfos in mehr als 20.000 Dateien!



Schnell: Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich oder zweiwöchentlich.





Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den (Import-) Handel? Surft zu "Out Now", und Ihr wisst, was in Deutschland, den USA und Japan abgeht.



Explosiv: Mehr als 1.400 registrierte Spielefreaks diskutieren sich im beliebtesten deutschen Spieleforum die Köpfe heiss - jetzt mit neuer Optik und komfortablen Funktionen.

Warum noch warten?
Einsteigen und dabeisein! (kostenlose Registrierung unter www.maniac-online.de/forum/reg.html)



Komplett: Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält neben allen MAN!AC-Tests von Playstation-, N64- und Dreamcast-Spielen Tausende von Cheats und Tips.

Es lebe Horror

Ihr könnt kein Blut sehen, schaut nach 22 Uhr nicht mehr fern und pfeift im Dunkeln immer ein Lied? Dann blättert schnell weiter, denn die nächsten fünf Seiten gehören dem Konsolen-Gruselkabinett!





Angefaulte Zombies, Gänsehaut-Atmosphäre und literweise Blut – die kreativen Köpfe von Capcom kapierten als erste, mit welcher Art von digitalem Vergnügung man ein erwachsenes Publikum ins 32-Bit-Konsolenlager lockt. Der legendäre Kult-Horror "Resident Evil" sprach 1996 auch Spielbegeisterte jenseits von 20 Jahren an. Eine Zielgruppe, die Videospiele bis dato mit kindgerechten Hüpfabenteuern eines übergewichtigen Schnauzbart-Klempners verbanden und sich deshalb, trotz Treiber-Trouble und Windows-Wahn, am PC vergnügten. Die Konkurrenz wurde vom Millionenseller "Resident Evil" überrascht und hatte (noch) nichts vergleichbares zu bieten. Capcom war Alleinherrscher im Bereich "Survival Horror" und brachte schon ein Jahr später den Nachfolger auf



"DIE ANGST WIRD SICH IN'S

Shinji Mikami ist Capcoms Meister des Horrors. In seinem Kopf entstand die "Resident Evil"-Serie, auch an der Entwicklung von "Dino Crisis" ist er maßgeblich beteiligt. MAN!AC besuchte den Stardesigner in Osaka.

Wann habt Ihr mit der Arbeit an "Resident Evil 3: Nemesis" begonnen?

SHINJI MIKAMI: Die Entwicklung begann im August letzten Jahres.

Wieviele Leute arbeiten daran? Setzt Ihr wieder auf das "RE 2"-Team?

SHINJI MIKAMI: Im Vergleich zu "normalen" Projekten ist das "Nemesis"-Team mit ca. 50 Leuten sehr groß. Die wichtigsten Personen wie Programmierer und Designer sind dieselben wie beim Vorgänger.

War "Nemesis" ursprünglich für die Playstation oder schon für die Playstation 2 geplant?

SHINJI MIKAMI: Das ist streng geheim! *(lacht)*

Was sind die wichtigsten Unterschiede zwischen "Nemesis" und dem Vorgänger?

SHINJI MIKAMI: "Resident Evil 3: Nemesis" richtet sich an die Hardcore-Spieler, während Teil 2 für den Massenmarkt gedacht war. "Nemesis" ist für den Spieler, der "RE



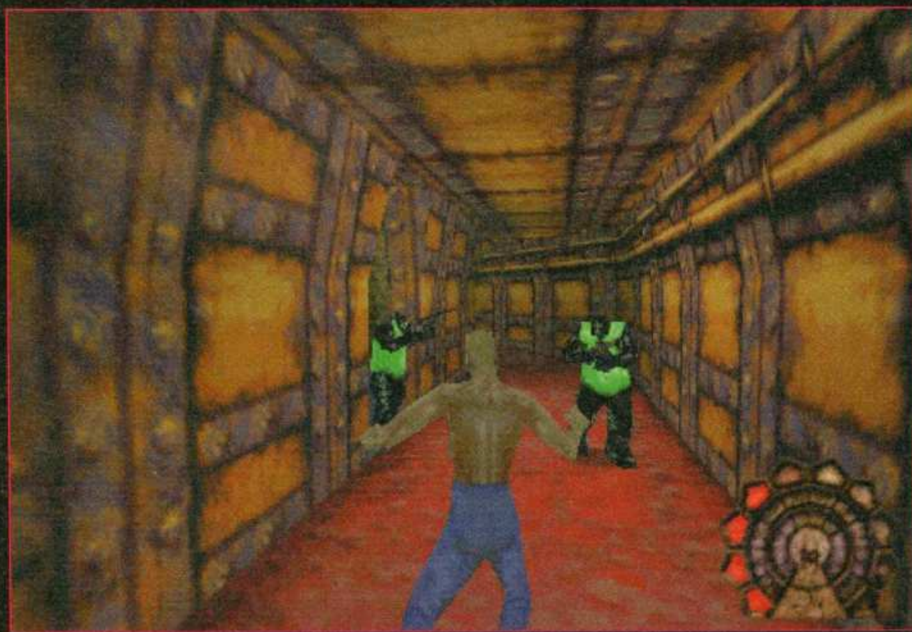


Bilder sagen mehr als tausend Worte: Eine Folterkammer aus SNKs "Koudelka".

der



Auf dem Dreamcast in eine neue Dimension: "Resident Evil: Code Veronica" ist das erste Next-Generation-"RE" und erscheint exklusiv für Segas Dreamcast



Aller guten Dinge sind drei: Acclaims "Shadowman" ist als Trilogie konzipiert, im Herbst erscheint Teil 1 für Playstation und Nintendo 64.



den Markt. Nur spärlich konterten andere Hersteller mit ähnlichen Produkten. Segas "Deep Fear", Ende '98 das letzte PAL-Spiel für den Saturn, war dabei noch der beste "Resident Evil"-Clone.
Doch mittlerweile müssen Horror-Fans nicht mehr nur auf Nachschub aus dem Hause Capcom vertrauen. Zehn vielversprechende Action-Adventures mit Grusel-Ambiente und blutiger Thematik stehen in den Startlöchern, um in den nächsten Monaten Euer Alptraumprogramm zu bestimmen. Konamis "Silent Hill" macht den Anfang, den Testbericht des 3D-Grusels findet Ihr ab Seite 50. Aber auch Capcom selbst war nicht untätig und kämpft mit vier neuen Horror-Kandidaten, darunter zwei "Resident Evil"-Sequels, um die Gunst blutlüsternder Käufer. Playstation-Besitzer werden am besten bedient, acht von zehn Gänsehaut-Abenteuern erscheinen für die Sony-Konsole. Zwei Titel, Warps "D2" und "Resident Evil: Code Veronica", sorgen für fröstelnde Stunden in der Dreamcast-Gemeinde, und nur Acclaims "Shadowman" wandelt auch auf dem N64 zwischen Lifeside und Deadside.
Die Gründe für die Nintendo-Blutarmut liegen auf der Hand: Trotz vereinzelter Erwachsenentitel wie dem indizierten Bond-Abenteuer sind die N64-Spieler deutlich jünger, außerdem bietet die Modultechnik für stimmungsfördernde Zwischensequenzen oft zu wenig Platz. Doch gerade eine filmähnliche Atmosphäre mit storyerzählenden Zwischensequenzen und düsterem

UNERMEßLICHE STEIGERN!"



2" geliebt hat, der es aber zu einfach fand. Und "Nemesis" ist für denjenigen, der sich für Action begeistern kann.

Wie macht man in der Praxis ein Spiel für "Hardcore-Spieler"?

SHINJI MIKAMI: Ganz einfach – man packt mehr Action hinein. Wir implementieren eine schnelle 180°-Drehung, damit der Spieler sich schnell aus der Gefahrenzone bewegen kann. Mit etwas Geschick kannst Du außerdem einen Zombie, der Dir zu nahe kommt, mit der Schulter wegstoßen und dann mit Deiner Kanone wegpusten. Für den Spieler, der "Nemesis" mehrmals durchspielen will, haben wir noch mehr beeinflußbare Handlungsverläufe und Abspänne eingebaut.

Was ist sonst noch anders?

SHINJI MIKAMI: Das Lösen der Puzzles wird mehr Grips erfordern als beim zweiten Teil. Außerdem werden nun mehr Zombies auf einmal angreifen, an manchen Stellen sind es sogar neun. Die Angst des Spielers wird ins Unermeßliche steigen. *(lacht)* Wir haben neue Monster eingebaut, eines wurde durch den T1000 aus Terminator 2 inspiriert. Dieses Monster ist ebenfalls ein Cop, er verfolgt Dich wie im Film mit hoher Geschwindigkeit. Plötzlich ist er verschwunden, und Du fragst Dich, wo er wieder auftauchen wird...

Wieso habt Ihr Euch für Jill als Hauptcharakter entschieden, während Claire in "Resident Evil: Code Veronica" für den Dreamcast mitspielt?

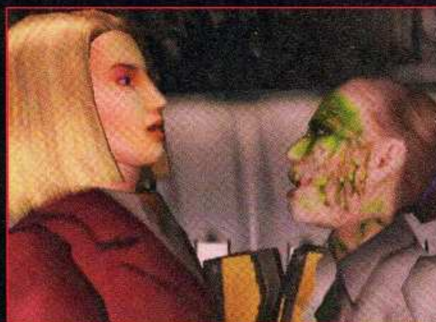
SHINJI MIKAMI: Die Planung für das Dreamcast-"Resident Evil" fand Monate vor der Konzeptionierung von "Nemesis" statt. Als wir über

KOMMENDE HORROR-HIGHLIGHTS

Titel	ALIEN RESURRECTION	COUNTDOWN VAMPIRES	D2	DEMON WARRIOR	DINO CRISIS
System	Playstation	Playstation	Dreamcast	Playstation	Playstation
Hersteller	Fox Interacive	Bandai	Warp	Capcom	Capcom
geplanter Release	3. Quartal (D)	2000 (D)	4. Quartal (Japan)	2000 (D)	4. Quartal (D)
Technik	Echtzeit-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Render-Umgebung (mehrere wählbare Perspektiven) und Polygon-Charaktere	Echtzeit-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Render-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-Umgebung mit Polygon-Charakteren
Story und Charaktere	Als Ellen Ripley oder Annalee Call müßt Ihr Gen-Experimente des Militärs unterbinden – und verhindern, als Brutstätte für ein schreckliches Alien/Mensch-Hybrid zu enden...	Zur Jahrtausendwende wird eine Silvesterparty zum Vampir-Meeting. Als Polizeibeamter Keith Snyder oder seine Kollegin Mira Swish müßt Ihr dem Treiben der Fledermäuse ein Ende bereiten...	Flugzeugabsturz: Ihr überlebt als Laura, rettet Euch in eine Schneehütte und fühlt Euch dort in Sicherheit. Wenig später werdet Ihr von ekligen Gestalten überrascht...	Als Samurai Akechi entdeckt Ihr im mittelalterlichen Japan den Ort eines grausamen Massakers. Blutspuren zeugen von satanischen Ritualen – mutig kommt Ihr finsteren Dämonen auf die Spur...	Ein totgeglaubter Professor wird auf eine entlegenen Insel ausfindig gemacht, auf der man "ungewöhnliche Reptilien" sichtet. Als gut gebaute Heldin soll Ihr die Vorgänge untersuchen...
Gegner	Besatzungsmitglieder der USM Auriga – und natürlich Aliens (vom Face-Hugger bis zur Königin).	Geschöpfe der Finsternis: Wölfe, Fledermäuse, die je nach Mondphase stärker oder schwächer sind.	Zu spinnenartigen Monstern mutierte Terroristen u.a.	Dämonen, in asiatischer Kampfkunst geübte Ninjas u.a.	Dinos in allen Varianten: Von pfeilschnellen Raptoren bis zum metergroßen T-Rex.
Spannungs-elemente	Verwinkelte Gänge, filmnaher Soundtrack, angriffslustige Aliens	Spannender Plot mit überraschenden Wendungen, mehrere Gegner greifen auf einmal an	Frage: Ist die Story so absurd, wie sie sich anhört? Außerdem: Kommt es nach Deutschland?	Wechselnde Kameraperspektiven, düstere Story, blutiges Gemetzel	Atemberaubende Verfolgungsjagden, im Rudel angreifende Raptoren, der Killerinstinkt Eurer Feinde
Waffen	Laserwumme, Flammenwerfer u.a.	Fäuste, Nunchaku, Pistole, Pumpgun u.a.	Pumpgun, Uzi u.a.	unterschiedliche Messer und Schwerter, Magie	Pistole, MG, Schrotflinte, Betäubungswaffe u.a.
Erster Eindruck	Atmosphärisch dichte Baller-Action nach der bekannten Filmvorlage, technisch auf höchstem Niveau: Platzangst + Aliens = Gänsehaut.	Blutiges Action-Adventure auf zwei CDs mit über 15 Minuten FMVs: Als Faustkämpfer oder Nunchaku-Künstler gegen Monster und Vampire.	Genre-Mix auf drei GD-ROMs: Horror-Fans mit Sega-Lizenz erwartet eine krude Story, ein hoher Blutgehalt und eine hochauflösende Optik.	Ein Pfund Gehacktes im Render-Japan: Spannendes, vor allem aber blutiges Samurai-Abenteuer von den "Resident Evil"-Machern.	Ebenfalls vom "Resident Evil"-Erfinder Capcom: Filmnahes Dino-Abenteuer dank 3D-Optik mindestens so packend wi Jurassic Park!



Soundtrack macht aus plumper Schlachter-Action ein fesselndes Gruselabenteuer. Egal, ob Ihr als Samurai den Dämonen der Finsternis auf die Schliche kommt ("Demon Warrior"), als fesche Geheimagentin vor flinken Raptoren und einem großmäuligen T-Rex flieht ("Dino Crisis") oder in Person von Ellen Ripley mit zähnefletschenden Aliens konfrontiert werdet ("Alien Resurrection"): Dank zahlreicher FMVs habt Ihr das Gefühl, die Hauptfigur eines spannenden, manchmal auch



Vom Virus zerfressen: Warps "D2" lehrt die wachsende Dreamcast-Gemeinde das Fürchten.

schockierenden Horrorstreifens zu sein. Wie beim filmischen Vorbild, sind auch auf interaktiver Ebene eine düstere Handlung mit überraschenden Wendungen, ausgereiften Charakteren und beklemmendem Hintergrund die Basis für anhaltende Spannung und Magenkribbeln. Hier sticht besonders SNKs "Koudelka" heraus – das einzige Rollenspiel in unserer Übersicht. Akribisch werden die Schick-





die Charaktere von "Nemesis" nachdachten, war Jill die einzige Person, die noch übrig blieb.

Wird "Nemesis" mehr als zwei spielbare Charaktere haben?

SHINJI MIKAMI: "Nemesis" ist für Solospieler. Aber während des Abenteuers wird an bestimmten Stellen die Spielfigur wechseln, wie im ersten Teil. Wir können noch nicht sagen, welche Charaktere neben Jill verfügbar sein werden.

Welchen Einfluß auf "Resident Evil 3: Nemesis" hat die Arbeit an "Dino Crisis"?

SHINJI MIKAMI: Beide Spiele sind vom ersten "Resident Evil" inspiriert. Da "Nemesis" und "Dino Crisis" parallel entwickelt werden, bewegen sie sich ideenmäßig auf gleichem Level.

Wird "Nemesis", ähnlich wie "Dino Crisis", ein unbegrenztes Inventar bieten?

SHINJI MIKAMI: Nein, das Inventar ist dasselbe wie beim Vorgänger und unterscheidet sich somit von dem in "Dino Crisis".

Sie werkeln an "Dino Crisis", "Resident Evil: Code Veronica", "Resident Evil: Nemesis" und vielleicht noch an anderen Titeln. Ist es nicht unheimlich schwierig, mit so vielen Teams parallel zusammenzuarbeiten?

SHINJI MIKAMI: Konkret arbeite ich an vier Projekten, eines ist noch geheim. Sicher ist es nicht leicht,



die Leute rufen mich auf dem Handy an, plappern drauf los, und ich weiß nicht einmal, über welches Spiel sie eigentlich reden. *(lacht)*

Welches Ihrer momentanen Projekte sehen Sie als das Wichtigste an?

IM ÜBERBLICK

KOUDELKA	**RESIDENT EVIL: CODE VERONICA**	**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**	**SHADOW MAN**	**SILENT HILL**
Playstation	Dreamcast	Playstation	Playstation/N64	Playstation
SNK	Capcom	Capcom	Acclaim	Konami
2000 (Japan)	4. Quartal	4. Quartal	3. Quartal	im Handel
Render-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Render-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-Umgebung mit Polygon-Charakteren
Im Wales des 16. Jahrhunderts führten mysteriöse Gründe zur Schliessung eines Klosters. 300 Jahre später stattet Ihr dem ehemals heiligen Ort einen Besuch ab – und das Verhängnis nimmt seinen Lauf...	Ihr fliegt in Person von Claire Redfield nach Europa, wo Ihr entführt und auf eine tropische Insel verschleppt werdet. Hier feiert Ihr ein ungewolltes Wiedersehen mit der Umbrella Corporation...	Parallel zu den Geschehnissen des zweiten Teils kämpft Ihr Euch als Jill Valentine durch's virenverseuchte Raccoon City. Mehrere Storyverläufe sorgen für Abwechslung...	Comic-Held Mike LeRoi (alias "Shadowman") im Kampf gegen den finsteren Legion. Dieser ist auf der Suche nach den "Govi", magische Behälter mit dunklen Seelen...	Auf der Suche nach Eurer verschwundenen Tochter durchstreift Ihr Straßen und Gebäude einer nebligen Geisterstadt – und entdeckt eine schreckliche Parallelwelt...
Fleischgewordene Seelen der damals Hingerichteten: Ritter, Adelsmänner, kopflose Untote u.a.	Sicherheitsleute von Umbrella, Zombies auf zwei oder vier Beinen	Zombies, Zombies und gelegentlich auch Zombies	Dunkle Seelen von Serienkillern Marke "Jack the Ripper" und dämonische Schreckensgestalten	Mutierte Riesenvögel, Wolfshunde, "Wadenbeißer", untote Krankenschwestern, Obermotze u.a.
Unheilschwangere Musik, furchteinflößende Schauplätze, Story mit Tiefgang	Kamerafahrten, bewegliches Mobiliar (z.B. ein umstürzender Schrank) situationsabhängige Musik	Düsteres Ambiente, geschickt gewählte Kameraperspektiven, bis zu acht Angreifer gleichzeitig	Hoher Gore-Faktor, stimmungsvolle Locations, Voodoo-Ambiente	Situationsabhängige, unheilschwangere Musikuntermalung, überraschende Grafikeffekte, düstere Umgebung
Schwerter, umfangreiche Magiekünste	Pistolen, Schrotflinte, MG, Flammenwerfer u.a.	Bazooka, Uzi, Magnum, Flammenwerfer u.a.	MG, Schrotgewehr, 50er Magnum Desert Eagle u.a.	Messer, Eisenstange, Pistole, Shotgun, Jagdgewehr
Das einzige Rollenspiel im Feld – doch was für eins: Traumhafte Optik und unterschwellige Spannung erzeugen Stephen-King-Atmosphäre.	Die erste "Resident Evil"-Folge in Echtzeit-Umgebung – exklusiv für den Dreamcast: Spannungsgeladene Zombie-Action mit frischen Ideen.	Der Begründer des "Survival Horror" kehrt zurück: Dank noch mehr optischen Details und interaktiver Story auch im dritten Anlauf ungemein motivierend.	In der Welt der Lebenden und im Reich der Toten herrschen Angst und Schrecken: Düsteres und komplexes Action-Adventure für Tomatensaft-Fans.	Zittrige Finger und Schweiß auf der Stirn: Nervenzerreißendes 3D-Action-Adventure mit vereinzelten Schockeffekten – Gänsehaut-Atmosphäre bis zum Abspann.

Da die Playstation-Fassung von "Resident Evil 2" auf dem Index steht, haben wir die kommende N64-Umsetzung nicht in unsere Tabelle aufgenommen. Momentan ist unsicher, ob Capcoms 512-MBit-Modul überhaupt in Deutschland erscheint. Klar ist: Ohne Modifikationen wäre die N64-Version bei Erscheinen in Deutschland automatisch indiziert und dürfte nicht einen Tag in den Händlerregalen verbringen.

sale der drei Hauptdarsteller seziert, und mit dem Storyteppich verknüpft. So kommt Ihr nicht nur den mysteriösen Geschehnissen in einem mittelalterlichen Kloster auf die Spur, sondern erfahrt auch die schreckliche Wahrheit über Eure spirituelle Vergangenheit.

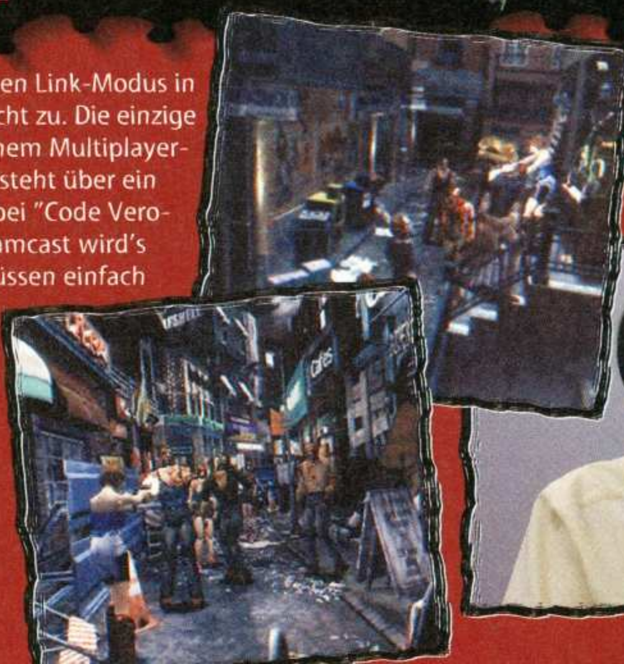

Eines von vier Projekten, an denen Shinji Mikami zur Zeit arbeitet: Panik-Horror in Perfektion – "Dino Crisis".

In der Darstellungsform unterscheiden sich unsere Horror-Kandidaten nur im Detail. Obwohl sechs der zehn Schocker in Echtzeit-Umgebung spielen, setzen fast alle Regisseure Euren Helden aus unterschiedlichen Kameraperspektiven in Szene – eine Ego-Perspektive bietet keiner der Titel. Bei "Silent Hill" beispielsweise umkreist Euch die virtuelle Kamera, gelegentlich befindet sich die Linse (als hübscher, dramaturgischer Effekt) schräg über oder unter Euch. Betretet Ihr einen Raum, wird eine individuelle Einstellung gewählt. Die Vorteile wechselnder

SHINJI MIKAMI: Persönlich halte ich "Dino Crisis" für das wichtigste Projekt, denn es ist anders als die Titel der "Resident Evil"-Serie. Aus Firmensicht sind natürlich alle vier Projekte wichtig, aber "Dino Crisis" ist für mich eine neue Herausforderung. Die Darstellungsform von "Resident Evil" erfordert Einschränkungen, die bei "Dino Crisis" nicht existieren.

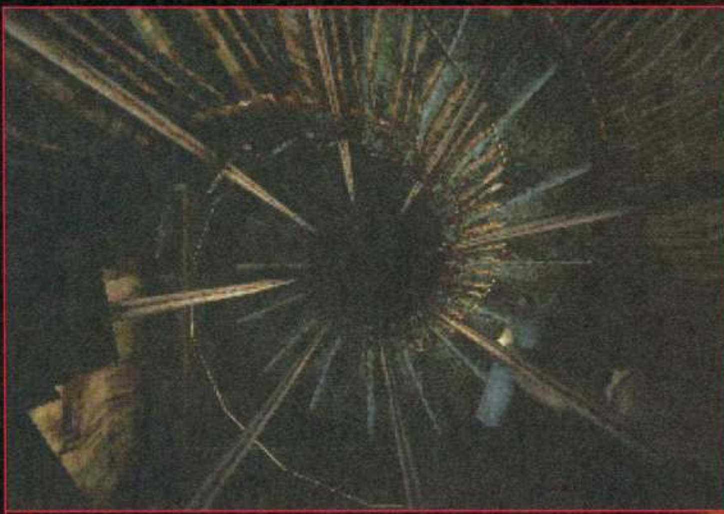
Haben Sie jemals über einen Link-Modus für "Resident Evil" nachgedacht?

SHINJI MIKAMI: Wir dachten bei der Planung des ersten Teils darüber nach, doch die technischen Beschränkungen ließen einen Link-Modus in unseren Augen nicht zu. Die einzige Möglichkeit zu einem Multiplayer-"Resident Evil" besteht über ein Netzwerk, selbst bei "Code Veronica" für den Dreamcast wird's schwierig – es müssen einfach zu viele Daten durch's Netz. Für den ersten Teil hatten wir eine viel verrücktere Idee. Wir wollten dem Spieler ermöglichen, die Persönlichkeit seines Charakters auf Memory Card zu speichern. Je nach Verhalten sollte sich der Held anders entwickeln, und die Persönlichkeit sollte später in einem anderen Spiel wiederverwendet werden können.





Welche aufregenden Neuerungen dürfen wir beim ersten "Resident Evil" für die Playstation 2 erwarten?



Ein Klassiker des Gruselfilms: Die nicht enden wollende Wendeltreppe in Konamis "Silent Hill" (siehe Testbericht auf Seite 50).



Perspektiven liegen auf der Hand: Zum einen kann der Spieldesigner konkret beeinflussen, welche Objekte und Gegner Ihr als erstes seht – und welche vorerst verborgen bleiben. Außerdem kommt mehr Abwechslung in's Spiel, und die filmähnliche Atmosphäre wird verstärkt. Was 3D-Horror vorgerendertem Schrecken à la "Resident Evil" voraus hat, sind packende Verfolgungsjagden über lange Gänge oder mehrere Räume. Wird bei 2D-Abenteuern beim Betreten eines Zimmers kurz nachgeladen, passen z.B. beim Echtzeit-Horror "Dino Crisis" viel größere Areale in den Konsolenspeicher. Raptoren hetzen Euch minutenlang hinterher und lassen sich selbst von geschlossenen Türen nicht aufhalten! Ihr seht, den Entwicklern von Capcom, Bandai & Co. fallen genügend neue Ideen ein, um Euch in schaurige Gruselstimmung zu versetzen: Metergroße Dinos, eine ausufernde Virenplage („D2"), ein vorgerendertes Dämonen-Abenteuer, in dem Ihr zwischen mehreren Kameraperspektiven wechseln dürft ("Countdown Vampires"). Auch das "Resident Evil"-Thema ist noch lange nicht ausgelutscht. Neben der Arbeit an "Resident Evil 3: Nemesis" für die Playstation findet der Erfinder des "Survival Horror", Shinji Mikami, noch Zeit, sich bereits Gedanken über ein weiteres Zombieabenteuer zu machen – für die Playstation 2. Inwiefern Optik und Spielspaß von der neuen Technik profitieren können, erzählte uns der "Horrormeister" bei einem Besuch der Capcom-Zentrale in Osaka – das Interview habt Ihr sicher schon entdeckt! *ts*

Ab 18



Noch wissen wir nicht, welche unserer Horror-Kandidaten in Deutschland auf dem Index landen bzw. durch Schneide-, Umfärb- oder Robotisierungsmaßnahmen der Verbannung unter die Ladentheke entgehen. 80% der blutigen Titel entstammen japanischen Entwicklerfantasien, bei der Entstehung spielten deutsche Jugendschutzrichtlinien keine Rolle. Egal, ob in der deutschen Version von "Countdown Vampires" & Co. nun das Blut grün, oder der Gegner aus Metall ist: Wie ihre Pendants aus dem Filmbusiness sind auch Horrorspiele nicht für Kinderaugen gedacht!



SHINJI MIKAMI: Am meisten wird "RE" natürlich grafisch von der Playstation 2 profitieren. Bei Dialogen ist bisher nur die Stimme ausschlaggebend, auf der Playstation 2 werden wir auch die Mimik der Charaktere darstellen können. So wird die Konversation viel menschlicher.

Welche Filme haben ihre Arbeit beeinflußt?

SHINJI MIKAMI: Romeros "Zombies" natürlich, aber auch "Alien" oder "Der weiße Hai".

"Der weiße Hai"?

SHINJI MIKAMI: Ja, vor allem die Schlußszene, als das Boot auf dem See stoppt, und der Hai die Sauerstofflasche im Maul hat. Das Boot geht gleich unter, und die Hauptpersonen schießen auf die Sauerstofflasche, bis sie zerberstet. Ähnlich explodiert auch ein Zombiekopf in "Resident Evil", wenn Ihr ihn zertretet oder vom Hals schießt. Diese Szene ist wirklich aufregend. Viele Elemente der genannten Filme haben wir in "Resident Evil" verwendet. Ein Spiel wie "Clock Tower" z.B. gibt dem Spieler ein exzellentes Gefühl von Angst und Furcht. Das ist aber auch alles. Ich denke, das reicht nicht, und das macht den großen Unterschied zu "Resident Evil" aus: Der Spieler will sich nicht nur fürchten, sondern auch Spaß haben.



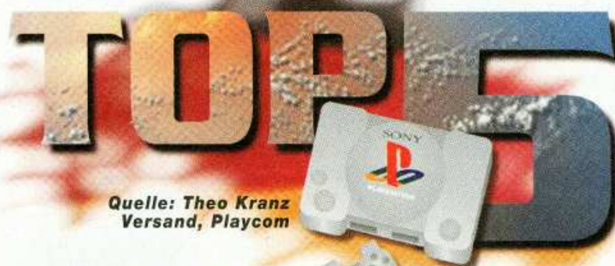
Britischer Einkauf: Codemasters wird "sensibel"

Das englische Softwarehaus kauft mit "Sensible Software" einen der traditionsreichsten britischen Entwickler

Mit Hits wie „Sensible Soccer", „Wizkid", „Parallax" oder "Megalomania" setzte Sensible in den achtziger Jahren Qualitäts-Maßstäbe auf Heimcomputern wie dem Commodore 64. Leider erwies sich die Reinkarnation von "Sensible Soccer" auf der Playstation als Flop (Spielspaß-Wertung in MAN!AC 4/99: 38%). Ein Trostpflaster: Diese Umsetzung entstand als Auftragsarbeit bei Krisalis, nicht in den Sensible Studios.

Codemasters

Mit der Akquisition erhält Codemasters Zugriff auf alle Rechte an den Hits der 1987 gegründeten Firma; gleichzeitig wird Sensible-Chef Jonathan Hare in Zukunft neue Titel für Codemasters designen. "Mit Codemasters hat Sensible Software die perfekten Adoptiveltern gefunden", so Jon Hare. "Ich bin sehr glücklich, mit einem der größten überlebenden, unabhängigen britischen Entwickler und Publisher zusammenzuarbeiten". Sensible werkelte bis vor einem Jahr an einem Spiel für Erwachsene: Der provokative Genre-Mix "Sex, Drugs & Rock'n'Roll" wurde aber eingestellt, da Sensible keinen Publisher fand. Daß Codemasters das Projekt reanimiert, ist unwahrscheinlich...



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Gran Turismo** — **Sony**
Mit der Platinum-Lackierung fährt Sonys Vorzeige-Renner direkt auf die Pole Position - nicht mehr lange, dann geht der zweite Teil an den Start.

2 /4 **Need for Speed: Brennender Asphalt** — **EA**
Die Gier nach Geschwindigkeit kennt (fast) keine Grenzen: Diesmal ist's der zweite Startplatz.

3 /- **Final Fantasy 7** — **Square**
Bevor sich der achte Teil in den Westen traut, wird Episode 7 zweitvermarktet: Nur 50 Mark für diese RPG-Perle - zugreifen, aber schnell!

4 /1 **Metal Gear Solid** — **Konami**
Einzelkämpfer Snake mit leichten Ermüdungserscheinungen: Nach monatelanger Führung jetzt der Absturz auf den vierten Platz.

5 /- **Warzone 2100** — **Eidos**
Das famose Strategiespiel pirscht sich langsam an die vorderen Plätze heran - vielleicht übernimmt es mit einem Blitzangriff demnächst die Führung?

Deutsche Softwareindustrie formiert sich

Mit dem "SVDS" entsteht in Deutschland Europas größter Zusammenschluß der Software-Branche

Schon im März 1998 definierten die vier deutschen Verbände BVBS (Bausoftware), DMMV (Multimedia), VSI (Standardsoftware) und VUD (Unterhaltung) gemeinsame Ziele und Arbeitsaufgaben. Jetzt wurde der "Spitzenverband der deutschen Softwareindustrie" ("SVDS") gegründet, wobei die vier Mitgliedsverbände eigenständig bleiben. Das vorrangige Ziel des Dachverbandes ist die gebündelte Vertretung der Interessen in Politik und Gesellschaft sowie eine bessere Darstellung der Branche auf nationaler und internationaler Ebene. Aus der politischen Ecke kam bereits Zustimmung. Dr. Andreas Gördeler vom Bundeswirtschaftsministerium: "Durch den SVDS wird der Zersplitterung in einzelne Sparten entgegengewirkt. (...) Die Arbeit von Ministerien und Politik wird erleichtert."



"Die Darstellung der deutschen Softwareindustrie im In- und Ausland entspricht nicht ihrer eigentlichen Bedeutung", so VUD-Geschäftsführer Helmut Achilles. "Es ist Zeit, daß sich das ändert". Manfred Nagel vom BVBS ergänzt: "Durch die Bündelung unter dem Dach des Spitzenverbandes können wir schnell Ressourcen mobilisieren und unmittelbar von der Zusammenarbeit mit anderen Verbänden profitieren."
Das Interesse am neuen Branchen-Zusammenschluß ist beträchtlich: Kurz nach der Gründung haben weitere Verbände ihr Interesse an einer Mitwirkung bekundet. Weitere Informationen zum SVDS gibt's im Internet unter www.svds.de

SVDS
Spitzenverband der deutschen Softwareindustrie

Neuer Absatz-Schub: Dreamcast-Power in Japan

Bei der "New Challenge Conference" kündigte Sega spektakuläre Sonderaktionen für Soft- und Hardware an

Hintergrund der angekündigten Preissenkungen ist der gerade in den letzten Wochen unbefriedigende Absatz der Konsole – kein Wunder, lassen doch weiterhin heiß ersehnte Automatenumsetzungen wie "Virtua Striker" und "Daytona USA 2" auf sich warten. Jetzt soll ein radikal gesenkter Preis zum Kauf animieren: So kostet die Dreamcast-Konsole seit 24. Juni nur noch 19.000 japanische Yen (etwa 310 Mark) – ein Drittel weniger als die seit der Markteinführung 1998 geltenden 29.800 Yen. Auch die Software wird billiger: Für fünf Spiele gelten im Zeitraum von 24. Juni bis zum 31. Juli Sonderpreise. "Virtua Fighter 3tb", "Pen Pen Tri-Icelon", "Sonic Adventure" "Godzilla Generations" und "July" kosten während der Aktion nur 1.990 Yen (gut 30 Mark). Als traurige Nachricht enthüllte Sega bei der "New Challenge Conference", daß der erste Teil des Top-Titels "Shen Mue" auf den 28. Oktober verschoben wurde.



Beim Thema Internet plant Sega zusammen mit der Mutterfirma CSK hohe Investitionen. So soll für umgerechnet knapp 200 Millionen Mark das weltweite Netzwerk "Dreamcast Heat" im Spätherbst weltumspannende Spiele-Sessions ermöglichen. Dabei werden in den USA 200 Server errichtet, in Europa etwa 50 und in Japan lediglich ein oder zwei. Das soll stabile Verbindungen für bis zu 200.000 Spieler ermöglichen. Das erste Spiel, das vom "Heat"-Netzwerk unterstützt wird, soll das Rollenspiel "Baldur's Gate" sein. Sega plant auch witzige neue Anwendungen wie einen Video-Chat, bei dem ein Videokamera-Addon für die Konsole für bewegte Bilder sorgt. In Kürze veröffentlicht Sega in Japan außerdem das kostenlose Update 2.0 der "Dream-Passport"-Software, mit der Internet-Anwendungen ermöglicht werden. Die neue Version erlaubt fortgeschrittene Email-Funktionen wie das Einbinden von Attachment-Files und Bildern in Nachrichten. In den USA und Europa wird die Version 2.0 der Hardware bereits beiliegen.

NEWS

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Star Wars Epsiode 1 Racer** — **LucasArts**
Die Macht ist mit Nintendo: Bei so viel TV-Werbung landet allerdings auch „Mühle“ auf Platz 1.

2 /- **Castlevania 3D** — **Konami**
Gut nach vorne gepeitscht: Die kindgerechte Gruselei schiebt sich zwischen Lucas und Mario – und das zurecht, wie wir meinen.

3 /5 **Mario Party** — **Nintendo**
Ungewohnte Berg- und Talfahrt für unseren Lieblingsklempner: Erst Platz 2, dann Rückfall auf Position 5, und nun auf dem dritten Rang.

4 /- **South Park** — **Acclaim**
Geniale Zeichentrickserie, mieses Spiel: Scheint, als ob Kenny, Cartman & Co. die üblen Wertungen mit coolen Sprüchen vergessen lassen.

5 /2 **Turok 2** — **Acclaim**
Hält sich tapfer in den Top Five – vielleicht ist die Vorfreude über den angekündigten Nachfolger ausschlaggebend für den zweiten Turok-Frühling.

Gebrauchtspiele weiter im japanischen Handel

Enix verliert ein bedeutendes Gerichtsduell über die Legalität des Second-Hand-Handels in Japan

Ziel der Gerichtsklage des Herstellers Enix ("Bust a Groove") war es, den in Japan üblichen Handel mit Gebrauchtspielen zu verbieten. Begründung: Spiele seien filmähnliche Medien, und die Hersteller behielten auch nach dem Verkauf eines Spiels die Rechte daran. Also sei auch der kommerzielle Wiederverkauf der Software illegal, denn damit würden die weiterbestehenden Hersteller-Rechte verletzt.
Der "Tokyo Regional Court" allerdings erteilte dieser Argumentation eine Abfuhr – der Gerichtsgegner, die japanische Handelsvereinigung ARTS, darf auch weiterhin gebrauchte Spiele verkaufen. Das Gericht sieht einen entscheidenden Unterschied zwischen Filmen und Spielen. Es sei für den Spieler kaum möglich, mehrmals exakt denselben Ablauf zu erzeugen, wie dies in Filmen der Fall sei. Somit könnten Spiele nicht denselben rechtlichen Sonderstatus wie Filme erhalten.
Die Herstellerseite war mit dem Urteil ganz und gar nicht einverstanden. Ein Enix-Sprecher: "Das ist nicht akzeptabel. Die Entscheidung macht keine Unterschiede zwischen Multistory-DVD-Filmen mit verschiedenen Endsequenzen und Videospielen. Es ist eine übereilte Entscheidung." Das ist auch der Grund, warum Enix-Chef Yasuhiro Fukushima weiterkämpfen will: "Wir werden uns auch weiterhin bemühen, nicht ausdrücklich genehmigte Wiederverkäufe von Spielen rechtlich zu belangen."


Gewinnerpose: Vertreter des ARTS-Verbandes freuen sich über das Urteil.


Betretene Gesichter: Die Rechtsanwälte der Firma Enix bei der Pressekonferenz.

Trotz heisser Spiele ein kühler Playstation-Sommer

Schwitzt Eure Playstation an heißen Sommertagen? Das "Cooling System" könnte die Lösung sein!

Der solide Plastik-Unterbau ist mit vier Einbuchtungen versehen, auf der Eure Konsole (Nintendo 64 oder Playstation) sicheren Halt findet. Verbindet den beiliegenden Netzadapter einfach mit dem "Cooling System" und schaltet den Ventilator ein: Schon fächert dieser durch die von den Lüftungsöffnungen vorne angesaugte Luft der hitzegeplagten Sony-Hardware eine kühle Brise zu. Auch für Zubehör ist Platz vorgesehen: Seitlich finden bis zu 15 Memory-Cards Platz. Für rund 70 Mark ist das Kühlsystem ein netter Gag, der aber keine bereits stotternde Playstation von ihrem Leid kuriert.
Ebenfalls von der Firma "Next Generation" erhältlich: Das "Racing/Fighting Foot Pedal". Dieses Pedal-Set kombiniert Ihr mit Eurem Analog-Pad, um echtes Rennfeeling zu erhalten – ein Lenkrad ist nicht erforderlich. Auch für Prügelspiele läßt sich das Pedal einsetzen – legt besonders wuchtige Kicks auf die Pedaltasten und erlebt ein völlig neues Spielgefühl. Das Pedal-Set kostet ebenfalls etwa 70 Mark und ist wie das "Cooling System" im Fachhandel erhältlich.



Kurswechsel: Sega mit im Game-Boy-Boot

Der Dreamcast-Hersteller wird in Zukunft Spiele für Handhelds von Nintendo und Bandai entwickeln

Der Grund für diese überraschenden Erwägungen: Sega plane in naher Zukunft nicht, den Handheld-Markt mit einer eigenen Konsole zu betreten. Damit hat man die Lehren aus der Vergangenheit gezogen. Der Farb-Taschenspieler Game Gear war als Game-Boy-Konkurrent Anfang der neunziger Jahre weltweit gescheitert.
Dies ist das erste Mal, daß Sega eigene Software für Videospielsysteme anderer Hersteller umsetzt. Das erste Spiel, das von der Maßnahme profitiert, ist der Saturn-Titel "Sakura Taisen", der für die beiden Systeme Game Boy Color und Wonderswan adaptiert wird.



Weltweite Präsenz: Infogrames goes USA

Durch den Kauf des US-Publishers Accolade bildet Infogrames einen Brückenkopf in Amerika

Das Label "Accolade" wird es in Zukunft nicht mehr geben: Infogrames legt durch die Verschmelzung mit Accolade den Grundstein für die Verwirklichung ambitionierter Pläne.
Binnen weniger Jahre soll Infogrames nach den Worten von Firmenchef Bruno Bonnell zum weltweit größten Unternehmen der Interactive-Branche werden. Noch ist das ein weiter Weg: Bisher rangiert Infogrames unter den Herstellern von Konsolen-Software erst auf Rang 6.
Jim Barnett, seit 1984 bei Accolade tätig und zuletzt Chef des Unternehmens, wird die Operationen der neugegründeten Filiale "Infogrames North America" als Präsident leiten. Durch das Engagement von Infogrames steigt die Zahl der in den Accolade-Büros in San Jose tätigen Mitarbeiter von 29 auf 175 Beschäftigte an.



COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

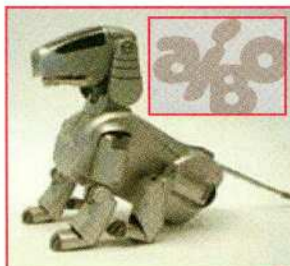
In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
JULI			
Ape Escape	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Omega Boost	Sony	PS	Shoot'em-Up
Capcom Generations	Capcom	PS	Action
Castrol Honda Superbikes	THQ	PS	Rennspiel
Croc 2	Fox Interactive	PS	3D-Jump'n'Run
Command & Conquer	Nintendo	N64	Echtzeit-Strategie
Jet Force Gemini	Nintendo	N64	Action
AUGUST			
Speed Freaks	Sony	PS	Rennspiel
Kurushi Final	Sony	PS	Denkspiel
Um Jammer Lammy	Sony	PS	Musikspiel
Centipede	Hasbro	PS	Shoot'em-Up
WWF Attitude	Acclaim	PS/N64	Sportspiel
Star Wars Racer	THQ	PS	Rennspiel
Sled Storm	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Kingsley	Sony/Psygnosis	PS	Action-Adventure
Shadowman	Acclaim	PS/N64	Action-Adventure
SEPTEMBER			
Wipeout 3	Sony	PS	Rennspiel
This is Football	Sony	PS	Sportspiel
Tekken 3 Platinum	Sony	PS	Prügelspiel
G-Police 2	Sony	PS	Action
Hot Wheels	Electronic Arts	PS/N64	Rennspiel
Medievil Platinum	Sony	PS	Action-Adventure
Tokyo Highway Challenge	Crave	DC	Rennspiel

Kläffer aus der Chip-Fabrik: Sony kommt auf den Hund

Mit dem Aibo bringt Sony in Japan ein vollautomatisches Roboter-Haustier auf den Markt

Der Aibo ist ähnlich dem kuschligen "Furby" mit künstlichen Emotionen ausgestattet. Anhand der Augenfarbe kann der Besitzer erkennen, wie sich sein Roboter-Hund fühlt.
Übrigens: Der Begriff "Aibo" setzt sich aus den Elementen "Artificial Intelligence (Künstliche Intelligenz) und "Robot" zusammen – im Japanischen bedeutet das Wort Partner oder Freund.
Tohuwabohu im Haushalt ist für den Spielgefährten kein Problem, da er mit einer Kamera ausgestattet ist. Mit deren Hilfe steuert Aibo bestimmte Farbmuster an oder weicht anderen aus – so soll er "intelligent" durch's Haus rollen können.



Braucht weder Laterne noch Gebüsch für übelriechende "Geschäfte": Sonys "Aibo"-Roboter.

Die Kommunikation mit dem Besitzer erfolgt über eine Serie von Geräuschmustern. Je nach Umgang mit Aibo lernt er neue Verhaltensmuster und wächst nach dem Willen der Sony-Schöpfer nach und nach zu einer eigenständigen Persönlichkeit heran. Hat ein Aibo eine schlechte Kinderstube genossen, kann er mit dem "Aibo Performer Kit" neu trainiert werden: Das Gehirnwäsche-Programm läuft auf Windows-Rechnern und macht aus ungezogenen Aibo-Rabauken im RAM-Umdrehen wieder brave Schoßhündchen.
Ganz billig ist der Hunde-Spaß leider nicht: Der Aibo wird exklusiv über das Internet zum Preis von 2.500 US-Dollar feilgeboten – für die etwa 4.800 Mark gibt's auch "echte" Rassehunde...

NEWS

Playstation-2-Premiere: September in Japan

Sony hat sich festgelegt und adelt die kommende Tokyo Game Show mit der Präsentation ihrer Highend-Konsole

Die Tokyo Game Show findet vom 17. bis zum 19. September im Makuhari Convention Center statt. Ken Kutaragi, Chef von Sonys Videospiel-Division, hat zwar nicht verraten, welche Spiele dort zu sehen sein werden, jedoch den Produktionsbeginn der Emotion Engine im Juli dieses Jahres bestätigt. Die Fertigung der Konsole beginnt dann Oktober. Ob der noch nicht offiziell bestätigte Zeitplan (Winter 1999/2000 in Japan, Herbst 2000 in Europa und den USA) eingehalten werden kann, wird sich wahrscheinlich erst auf der Messe klären.

Nintendo findet Partner für Online-Expansion

Die japanische Firma Recruit bereitet in Zusammenarbeit mit dem Mario-Erfinder ein Online-Angebot via 64DD-Addon vor

Was lange währt, wird endlich gut – oder? Am 1. Dezember soll in Japan Nintendos Online-Dienst starten, den Spieler mit N64 und Modem-bestücktem 64DD-Laufwerk abonnieren können. Dies setzt wohl voraus, daß das mehrmals verschobene 64DD bis dahin erscheint – ob und welche Spiele zum Start verfügbar sind, ist weiterhin unklar. Man munkelt von einer Golf-Simulation, drei „Mario Artist"-Titeln sowie einem downloadbaren Kurseditor für „F-Zero X".

Strategiebuch für Warzone-Kommandeure

Aus dem Trickwerk-Verlag kommt der offizielle PLayers Guide zu Eidos' 3D-Echtzeit-Strategiekracher "Warzone 2100"

Zu jeder Mission erhaltet Ihr eine ausführliche Lösungsstrategie, eine Levelkarte zeigt wichtige Stellen und den optimalen Laufweg. Zusätzlich werden neue Einheiten vorgestellt sowie die Funktionen der gefundenen Artefakte erläutert. Über 500 Bilder und Artworks stimmen Euch glänzend auf die Schlachten ein, dazu gibt's ein Interview mit den Entwicklern. Der Band kostet 20 Mark und ist im Fachhandel oder bei RW Merchandising (Tel. 04392/849055) erhältlich.





Warzone-Verlosung

In Zusammenarbeit mit dem Trickwerk verlost MAN!AC zehn offizielle "Warzone 2100"-Strategiebücher. Schickt uns einfach eine Postkarte mit der richtigen Lösung auf folgende Frage.

Wie heißt das Satelliten-System, das in "Warzone 2100" kläglich versagte?

A) NASDA (North American Strategic Defence Agency)
B) SDI (Sophisticated Defense Irrelevance)
C) SPY (Special Protection Ynitiative)

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:
Cybermedia Verlag
Warzone-Verlosung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 15. August '99

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Tiny Tank

MGM für Playstation, ab Herbst in Deutschland



Die Explosionen und Lichteffekte gehören zum besten, was auf der Playstation zu sehen ist.



In Zukunft ist eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz nicht mehr Fiktion, sondern Alltag. Den Programmierern ist es gelungen, Empfindungen auf Maschinen zu übertragen, was das Militär gleich für seine Zwecke nutzt. Emotionale Roboter und Panzer werden als Sympathieträger eingesetzt – so wie Tiny Tank, der als Mitglied einer umherziehenden Werbegruppe Freiwillige für den Kriegsdienst sucht. Leider hat Tiny eine schwere Fehlfunktion und wird zur Sicherheit stillgelegt. Nach 100 Jahren erweckt ihn ein Techniker wieder zum Leben; alsbald muß Tiny feststellen, daß die intelligenten Maschinen die Macht übernommen haben und die Menschheit auslöschen wollen. Anführer der Roboter ist Mutank, der mit seiner Armee die Erdatmosphäre zerstören möchte. Um seine Gefolgsleute zu koordinieren, sendet er eine Art Radioshow direkt in das Bewußtsein der Maschinen. Soviel zur abgedrehten Story...



Zerstört die Versorgungseinrichtungen des Gegners



Haushohe Mechs machen Euch arg zu schaffen

Als Tiny Tank übernehmt Ihr die Aufgabe, die Erde von Mutanks Tyrannei zu erlösen. Vorab erfahrt Ihr im Missions-Briefing näheres über Einsatzziele und Schwächen der Gegner. Ausgerüstet mit einer einfachen Panzerkanone geht's ab in das Kampfgetümmel. Auf einem Radar erkennt Ihr feindliche Stellungen und die Umgebung. Nähert sich ein gegnerisches Gefährt, ballert Ihr aus allen Rohren – übrigens mit einer halbautomatischen Zielerfassung. Zerstörte Feinde lassen Waffen-Upgrades, Nanometall oder positronische Gehirne zurück. Nehmt die Extras auf und rüstet Euren sprechenden Panzer zu einer Killer-Maschine auf. Neben Fahren und Schießen kann Tiny auch kurzzeitig schweben und so Minenfelder oder Abgründe überwinden. Zwischen den Levels speichert Ihr oder seht Euch nette Renderfilme an. Optisch macht "Tiny Tank" einen guten Eindruck: Bombastische Explosionen und seltene Slowdowns gefallen. Spielerisch ist der Titel noch entwicklungsfähig, da außer purem Ballern nicht viel passiert. Musikalisch hört man rockig-spacig klingende Stücke und das Talkshow-Gequassel Eures sprechenden Panzers.



Wumm – die Zwischengegner sind schwer zu knacken



Haltet den X-Button gedrückt, und Ihr könnt kurz schweben.



Virtual-On

Sega für Dreamcast, ab Herbst in Deutschland



Tonnenschwere Stahlungetüme balgen sich in futuristischen Arenen – Extrawaffen inklusive.



In Japan ist das Mech-Gefecht „Virtual-On" seit Jahren ein beliebter Spielautomat – die Begeisterung der westlichen Welt hielt sich trotz einer anspruchsvollen Saturn-Umsetzung in Grenzen. Dennoch läßt es sich Sega nicht nehmen, auch den Dreamcast mit einem Update des blechernen Special-FX-Beat'em-Ups zu versorgen. Nach wie vor bekriegen sich in fernen Zukunft zwei Mech-Kolosse im Nahkampf und mit Fernduellen – Extrawaffen sei Dank. Die Dreamcast-Fassung ist technisch auf dem neuesten Stand und läßt selbst das Arcade-Original weit hinter sich. Allerdings rückt Sega nicht ausschließlich die grafische Darstellung in den Mittelpunkt, sondern verweist auf den Multiplayer-Modus via Modem. Gerade die Mehrspieler-Duelle waren in den Arcade-Hallen beliebt – wobei der Splitscreen der Saturn-Adaption nicht viele Freunde fand. „Virtual-On"-Fans bestehen auf Vollbild, und dieses ermöglicht ihnen das Modem des Dreamcast. Dabei entwickelt Sega zwei verschiedene Online-Modi; einen für Mechkampf-Profis („Heavy User"-Lobby) und einen für Anfänger („Edge User"-Lobby). Für Japan ist sogar ein landesweiter Wettbewerb geplant – ob und wie Sega Deutschland diese Idee aufgreift, ist noch nicht entschieden.



Kommunikativ: Zwei Spieler duellieren sich via Modem.



Destruktiv: Mit jedem Treffer setzen die Mechs Rost an.

Fakt ist, daß Ihr aus zwölf Mechs wählen könnt, die jeweils unterschiedliche Waffensysteme und Eigenschaften aufweisen. Besondere Features für Solospieler sind in der aktuellen Fassung nicht verwirklicht, allerdings haben die Entwickler (Sega AM R&D 3) bis zum Herbst ja noch Zeit – spätestens zu Weihnachten soll „Virtual-On" (Untertitel „Ontario Tangram") auch bei uns erscheinen.



Feuer frei: Technisch übertrifft die Dreamcast-Version das Arcade-Original von '96 bei weitem.

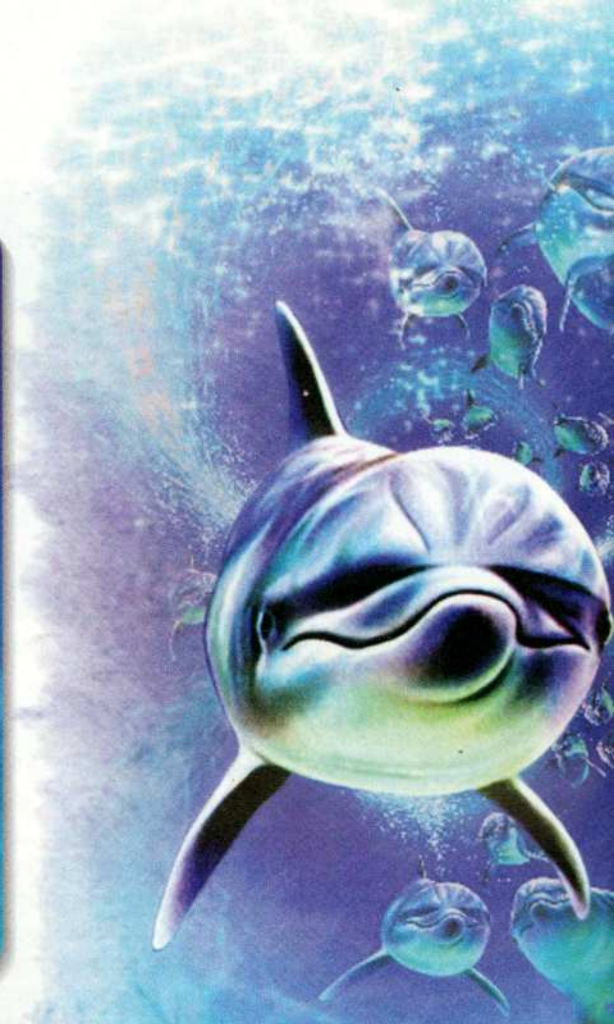


IMAGE IST ALLES

DelFinessen



"Dolphin" ist bisher nur der Codename, unter dem Nintendo ihre neue Konsole entwickelt; in den Verkaufsregalen wird die Hardware wahrscheinlich einen anderen Namen tragen.
Dennoch lohnt sich ein Blick auf Eigenschaften, die dem Delphin zugeschrieben werden – es könnte ja sein, daß Nintendo schon im Vorfeld vom positiven "Flipper"-Image profitieren möchte. Statements von Meeresbiologen besagen, daß der Delphin ein "überaus intelligentes Meeressäugetier mit universellem Appeal" sei, der sowohl auf Kinder, als auch auf Erwachsene einen besonderen Charme ausstrahlt. Delphine seien "Symbole für den menschlichen Wunsch nach Freiheit, Freude, Güte und Ruhe."
Mediziner, die Delphine zur Therapie nutzen, wissen von noch positiveren Effekten zu berichten: "Der Delphin besitzt eine Ausstrahlung, die die Gedanken jedes Menschen inspiriert: Intensiver Kontakt mit diesen Wesen hat auf gefühlsbetonte Menschen einen positiven Einfluß."
Aha! Ganz ohne Hintergedanken hat Nintendo also diesen Arbeitstitel gewiß nicht gewählt: Gefühle sind in Zeiten hoher Taktfrequenz und des Polygon-Overkills gefragter denn je – der inspirierende "Dolphin" als tierisches Pendant zur gefühlsbetonten "Emotion Engine" von Sony...



DER NINTENDO-DELPHIN SCHW

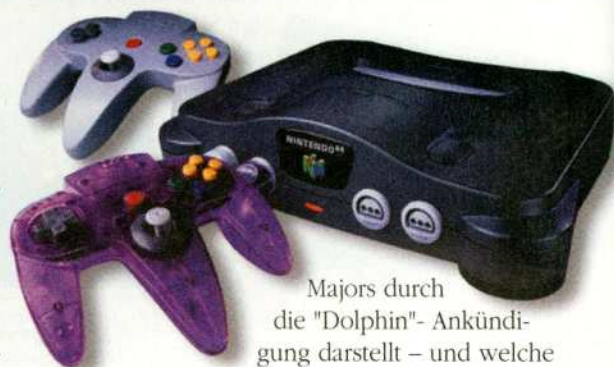
Es ist amtlich: Nintendo arbeitet mit Hochdruck an einer neuen Konsole. Kann sich der "Dolphin" gegen die Konkurrenz von Sony und Sega behaupten?

Vor der E3 war alles einfacher: Die zwei zukünftigen Konsolen hießen Dreamcast und Playstation 2 – eine früher am Markt, die andere dafür ungleich leistungsfähiger (MAN!AC berichtete). Den ehemaligen Marktführer Nintendo hatte keiner auf der Rechnung: Bis zur E3-Messe in Los Angeles waren weder konkrete Daten, noch Zeitplan und Kooperationspartner für die nächste Mario-Hardware bekannt. Jetzt liegen erste Fakten auf dem Tisch – und das Rennen um die erfolgreichste Next-Generation-Konsole ist plötzlich interessanter denn je.



"DOLPHIN" LEBT!

Für den Fall, daß Ihr den Messebericht in MAN!AC 7/99 verpaßt habt, hier nochmal die wichtigsten Fakten in Kürze: In Zusammenarbeit mit IBM (Chipherstellung) und Matsushita (DVD-Laufwerksfertigung) plant Nintendo, im Jahre 2000 eine neue Konsole mit dem Codenamen "Dolphin" zu veröffentlichen. Durch die Allianzen mit zwei Elektronik-Profis soll der "Dolphin" deutlich billiger herzustellen sein wie die "Playstation 2" – bei in etwa vergleichbarer Leistung. Wichtige Details zur neuen Konsole lest Ihr im Kasten auf der rechten Seite – jetzt widmen wir uns dem Thema, wie sich die Lage der drei Videospiel-



Majors durch die "Dolphin"- Ankündigung darstellt – und welche Konsole wann in Deutschland erscheint.

NINTENDO AUF HÖHENFLUG

Mario kann sich erst mal zurücklehnen: Nach der Bekanntgabe spektakulärer Allianzen und konkreter Hardware-Pläne genießt Nintendo in

IBMs "COPPER"-CHIP

Seit 1997 arbeitet Computer-Riese IBM an einem Prozessor auf Kupfer-Basis. Ziel der Entwicklung ist es, durch Nutzung des Metalls Kupfer eine höhere Chip-Integration zu erreichen und ihn zuverlässiger zu machen. Denn das bisher ausschließlich genutzte Aluminium ist zwar in Verbindung mit Silikon einfach zu verarbeiten, hat aber inzwischen seine physikalischen Grenzen erreicht.
So kann Aluminium den erforderlichen Elektronenfluß bei der neuesten Chip-Generation oft nicht mehr reibungslos bewältigen, was gelegentlich zu Fehlern führt. Kupfer hingegen hat (genau wie Gold und Silber) eine ungleich größere Leitungsfähigkeit. Das Problem ist jedoch die Produktion: Kupfer läßt sich ohne komplizierte Bearbeitung nicht mit dem Silikon der Chips kombinieren – die Materialien verschmelzen, und das führt zu Störungen.
IBMs Entwicklung zum Thema "Copper" ist laut eigener Aussage inzwischen fast abgeschlossen. Die Allianz mit Nintendo ist umso bedeutender, weil sie ausdrücklich die Nutzung des Kupfer-Chips mit dem Codenamen "Gekko" für den "Dolphin" einschließt.
Ob andere Chip-Hersteller eben-



MMT!

den nächsten Monaten den weltweiten Erfolg des Gameboy Color – gespeist von breiter Unterstützung aller Software-Hersteller und insbesondere der Pokemon-Taschenmonster-Hysterie, die inzwischen mit voller Wucht in den USA eingeschlagen hat. Bei uns kommen Pikachu und seine niedlichen Freunde erst gegen Weihnachten, doch auch in Deutschland meldet der Handel erfreuliche Gameboy-Color-Umsätze.

Aber das ist nicht alles: Das Nintendo 64 ist ebenfalls noch nicht tot und wird in den nächsten Monaten ordentlich mit Spiele-Knallern versorgt. "Perfect Dark", "DK 64", "Star Wars" und viele weitere potentielle Top-Hits dürften weltweit für einen neuen Schub des 64-Bitters sorgen – insbesondere, weil Nintendo die bisher kaum verbreitete 4-Megabyte-RAM-Erweiterung dem Spiel "DK 64" beilegt. So können alle Entwickler das RAM-Pack nutzen – zum Segen der Spieler. Ihr seht: Nintendo geht's zur Zeit eigentlich ganz gut

NINTENDO-FAKTEN

"DOLPHIN" KOMPAKT!

Mit der seiner Hardware-Ankündigung beunruhigt der Mario-Clan nicht nur die Chefetagen von Sony & Sega: MAN!AC sagt Euch kurz und knapp, was bisher zur Konsole bekannt ist.

"Dolphin" ist als billige Massenkonsole konzipiert

Das Herz der Nintendo-Maschine ist eine Weiterentwicklung des PowerPC-Prozessors, der bereits produziert wird. Branchen-Insider sprechen davon, daß IBM den Chip bedeutend billiger fertigen kann als Sony die "Emotion Engine" der Playstation 2 – und Nintendo will seine Hardware günstiger verkaufen als Sony.

"Dolphin" verfügt über ein DVD-Laufwerk

Ebenso wie die nächste Playstation kann die neue Nintendo-Hardware Spiele auf DVD lesen – aber ebenso konventionelle CD-Formate. Ob auf der Konsole ohne Hardware-Zusatz auch handelsübliche DVD-Filme abspielbar sind, ist wie bei Sony noch offen.

Technische Daten sind noch weitgehend geheim

Im Gegensatz zu Sony, die bereits einige wichtige "Benchmarks" (Leistungs-Maximalwerte) der Hardware veröffentlichte, ist über "Dolphin" nur die Taktfrequenz des Prozessors bekannt (400 MHz). Dehnbare Aussagen in Pressemeldungen wie "allen anderen Konsolen überlegen" sind keine verläßlichen Fakten – warten wir's ab!

Nintendo plant weltweit synchrone Veröffentlichung

Dreamcast und Playstation 2 haben eines gemeinsam: Beide Konsolen werden voraussichtlich erst ein Jahr nach dem Japan-Start im Rest der Welt ausgeliefert. Nintendo will alle User zugleich beglücken. Im Gespräch ist derzeit Ende 2000 – für Europa und USA in etwa der Zeitraum der Veröffentlichung der "PS2". Spannung pur: Wer gewinnt die Schlacht?

"Dolphin" erhält breite Software-Unterstützung

"Zusammen mit einigen ausgewählten Software-Unternehmen haben wir die Entwicklung von Spielen bereits gestartet", so ein Nintendo-Sprecher. "Wir werden in näherer Zukunft mit allen wichtigen Herstellern zusammenarbeiten", heißt es weiter. Der "Dolphin" hängt nicht an der kurzen "Dreamteam"-Kette (siehe N64: nur wenige Entwickler mit vollem Nintendo-Support), sondern wird von Capcom, Konami & Co. voll unterstützt – allerdings bleiben die Probleme (Kosten, Know-How etc.), die die Entwicklung von Spielen auf einer so leistungsfähigen Konsole mit sich bringt.



"Dolphin" schluckt keine Nintendo 64-Module

Im Gegensatz zur "Playstation 2" ist der "Dolphin" nicht abwärtskompatibel zu seinem Vorgänger – Eure N64-Cartridges finden an der Hightech-Konsole nicht einmal einen Modulschacht. Der Grund: Nintendo möchte die Hardware-Produktion nicht unnötig verteuern.

"Dolphin" verfügt über einen ausgefeilten Kopierschutz

Wenn sich Nintendo schweren Herzens von der (für den Massenmarkt) weitgehend piratensicheren Modultechnik verabschiedet, dann nur mit einer Versicherung: Der Hersteller des DVD-Laufwerks (Matsushita) sorgt dafür, daß beim "Dolphin" ein umfassender Schutz vor Kopien realisiert wird – nur für wie lange? Über Art und Funktion des Schutzes wurden noch keine Angaben gemacht.

Der "Dolphin" ist voll netzwerkfähig.

...was ihn nicht nur zum idealen Spielpartner für Online-Duelle macht, sondern auch die Nutzung des Internet erlaubt. Weitere Nintendo-Netzwerkambitionen wurden bisher noch nicht öffentlich – rechnet aber mit einem Disketten-ähnlichen Massenspeicher für die Konsole (ähnlich dem Dreamcast-"Zip"-Laufwerk von Iomega).

Nintendo hält noch lange am N64 fest

...ganz einfach, weil sich die 64-Bit-Konsole und der Gameboy Color im Moment hervorragend verkaufen; selbst in Japan ist ein aufsteigender Trend zu beobachten. Nintendo hält den Hype um den "Dolphin" im Moment bewußt klein. Die Euphorie über die Hardware soll erst in einem knappen Jahr anlaufen.

falls erfolgreich mit Kupfer experimentieren, ist nicht bekannt; zur Zeit ist IBM der einzige Hersteller, der diese Chips fertigt.

In jedem Fall hat Nintendo durch die Allianz mit IBM zur Zeit einen klaren Technologie-Vorteil – und die Konkurrenz ist geschockt.

DER "COPPER"-ZEITPLAN:

September '97:

- IBM kündigt eine neue Fertigungstechnik an, die auf Kupfer basiert. Durch die Nutzung von Kupfer-Leitungen statt Aluminium sind größere Geschwindigkeiten innerhalb des Chips möglich.

September '98:

- IBM-Fertigungsstätten in den USA produzieren die erste Generation von Prozessoren auf Kupfer-Basis. Die PowerPC-Chips werden in Apple-Computern eingesetzt.

Mai '99:

- IBM stellt den ersten Server mit Kupfer-Prinzip vor – den "S/390 G6". Dessen Leistung liegt aufgrund der neuen Technologie etwa 50% über der des Vorgängers.
- Auf der E3 verkündet Nintendo seine Kooperation mit IBM – die neue Konsole wird mit einem 400 MHz-Kupfer-Prozessor (Codename "Gekko") ausgerüstet.

– trotz der allmächtigen Playstation, die "Big N" in Europa und Japan die Marktführerschaft abgenommen hat. Der "Dolphin"-Start wird deshalb sicher nicht überstürzt erfolgen, Nintendo dürfte vorrangig auf die Qualität der erhältlichen Spiele achten: Solange das "Dolphin"-Mario nicht überzeugend vorführt, was die Hardware kann, wird Nintendo sich zurückhalten. Realistischer als der im Moment noch anvisierte weltweite Starttermin im Jahr 2000 ist eine Verschiebung auf das erste Halbjahr 2001.

ZWERGENAUFSTAND

Gameboy-Comeback in Farbe

Der Gameboy Color entwickelt sich für Nintendo zu einem Supererfolg ohne Zeitlimit. Insbesondere in den USA übertrifft der Absatz des Farb-Taschenspielers alle Planungen. So erhöhte sich der Verkauf von Gameboys im ersten Quartal '99 um 228 Prozent im Vergleich zum vorherigen Dreimonatszeitraum. Auch die "Color"-Software wird für die Hersteller zu einem Riesengeschäft. Der Absatz stieg im ersten Quartal um 256 Prozent, von den 36 bisher in den USA erhältlichen Color-Spielen schafften es 31 (!) in die Liste der aktuellen Gameboy-"Top 100". Tatsache ist, daß der Gameboy damit endgültig zur bestverkauften und langlebigsten Konsole der Videospielgeschichte wurde – und ein Ende der Erfolgsstory nicht abzusehen ist.

DREAMCAST-VORSPRUNG



Dreamcast™

Sega hat im Gegensatz zu seinen beiden Konkurrenten keinen anderen Plattform-Goldesel, der Geld in die Kassen spült: Das Sonic-Team ist auf Gedeih und Verderb an den Erfolg des Dreamcast gebunden; sogar mit Krediten wird das aufwendige Marketing zur Konsolen-Premiere finanziert. Die Vorzeichen stehen nicht so schlecht, wie viele Skeptiker glauben: Der größte Trumpf, den Sega ausspielen kann, ist der Zeitvorsprung. Selbst wenn Nintendo und Sony alle technischen und organisatorischen Probleme wie geplant lösen: Es dauert noch mindestens ein Jahr (wahrscheinlich ein paar Monate länger), bis die Konkurrenz-Konsolen in Europa losschlagen. Bis dahin wird die überzeugende Optik und ein schon im September '99 üppiges Spieleangebot (mehr als 30 Titel – siehe Liste links) viele Skeptiker überzeugen. Außerdem hat Sega seit der E3 ein weiteres As in der Hinterhand: Mit dem Dreamcast startet Ihr ohne PC und Provider-Kosten in's Internet – nur die Telefongebühren zum Ortstarif fallen an! Für etwa 500 Mark erhaltet Ihr dann nicht nur eine Spielkonsole auf dem Niveau eines Highend-PCs, sondern gleichzeitig eine vollwertige Settop-Box mit gebührenfreier Online-Option. Mit dem neu angekündigten Netzwerk für Online-Spiele werden schnelle Verbindungen von Dreamcast-Spielern aus Japan, USA und Europa untereinander möglich: Sega legt viel Wert auf die Online-Fähigkeiten des Dreamcast. Gelingt es Sega, dieses Anwendungsbündel im Handel entsprechend zu vermitteln, dürfte der Erfolg der Konsole gesichert sein; die Konkurrenten tummeln sich bekanntlich erst viel später in diesem Marktsegment.

DREAMCAST IN DEUTSCHLAND

Dreamcast-Deutschland-Steckbrief



NAME: Sega Dreamcast
TYP: 128-Bit-Konsole
TERMIN: September '99
PREIS: ca. 500 Mark
EXTRAS: Modem enthalten (33.6 Kbps); Internet-Zugang kostenlos

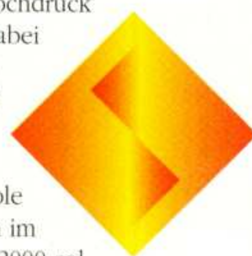
SPIELE 1999 (BESTÄTIGTE TITEL)

TITEL	HERSTELLER	GENRE
Airforce Delta	Konami	Flugzeug-Action
Blue Stinger	Activision	Action-Adventure
Cool Boarders DC	Sega	Sport: Snowboarding
Jimmy White's 2	Virgin	Sport: Billard
Expendable	Infogrames	Action
Formula 1 WGP	Video System	Rennspiel
House o.t. Dead 2	Sega	Lichtpistolen-Shooter
Hydro Thunder	Midway	Rennspiel
Marvel vs. Capcom	Capcom	Beat'em-Up
Monaco GP	Ubisoft	Rennspiel
M-SR (Metropolis)	Sega	Rennspiel
NBA 2000	Sega	Sport: Basketball
Power Stone	Capcom	Beat'em-Up
NFL Q'back Club 2000	Acclaim	Sport: Baseball
Rayman 2	Ubisoft	Jump'n'Run
Ready 2 Rumble	Midway	Sport: Boxen
Red Dog	Sega	Action
Redline Racer	Ubisoft	Rennspiel
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel
Sega Soccer*	Sega	Sport: Fußball
Sonic Adventure	Sega	Jump'n'Run
Soul Calibur	Namco	Beat'em-Up
Speed Devils	Ubisoft	Rennspiel
Supreme Snowboarding	Infogrames	Sport: Snowboarding
Tokyo Highway Challenge	Crave	Rennspiel
Toy Commander	Sega	Action
Trick Style	Acclaim	Rennspiel
UEFA Striker	Infogrames	Sport: Fußball
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat'em-Up
Wild Metal Country	Infogrames	Action

* = Arbeitstitel

SONY HOLT AUS

Die Playstation rollt – und doch ist das Ende der Erfolgskonsole bereits abzusehen. Immerhin fünfeinhalb Jahre hat das System bereits auf dem Buckel. Dem Spielspaß tut dieses gesetzte Alter keinen Abbruch, die betagte Optik hingegen macht es den Entwicklern zunehmend schwer, Kaufanreize zu wecken: Wer holt sich schon "Top Driver 5", wenn die anderen vier Teile fast identisch aussehen?
Während also die Hardware nicht zuletzt dank Preissenkungen beständig läuft, stottert der Spiele-Absatz mittlerweile beträchtlich: Der Markt ist mit Spielen aller Genres förmlich zugekleistert, wenigen profitablen Hits stehen massenweise dürftig verkaufte Spiele gegenüber. Sony arbeitet deshalb mit Hochdruck am neuen System und hat dabei mit mehreren Problemen zu kämpfen. Zum einen erweist sich der selbst gesteckte Zeitrahmen als sehr eng – in Japan soll die neue Konsole bereits in sieben (!) Monaten im Regal stehen, im Spätherbst 2000 sollen USA und Europa folgen; nur mit einem beispiellosen logistischen Kraftakt ließe sich eine solch rasche Markteinführung bewältigen. Das zweite Problem hat MAN!AC bereits in Ausgabe 5/99 angesprochen, nach Gesprächen mit Branchenkennern hat sich unsere Befürchtung konkretisiert: Sony dürfte Schwierigkeiten haben, den "EE"-Prozessor in ausreichenden Stückzahlen zu fertigen. Zu Beginn der Produktion einer neuen Chip-Generation treiben Ausschußquoten den Preis in die Höhe, außerdem fehlen nach wie vor Fertigungskapazitäten. Selbst wenn die Konsole pünktlich produziert werden kann, bleibt die Frage nach genügend Software. MAN!AC tippt auf eine Terminverschiebung der "Playstation 2" auf Mitte 2000 in Japan, hierzulande könnte es bis 2001 dauern, ehe die Superkonsole loslegt – was dem Dreamcast Zeit gibt, seine Position zu festigen. *cb*



Konsolen-Talk

Was denken deutsche Spiele-Manager über die kommende Konsolen-Generation? Wir fragten sechs bedeutende Unternehmen, was sie von Dolphin & Co. halten.



Wie beurteilen Sie technische Daten und strategische Allianzen von Nintendos "Dolphin"-Konsole?

Acclaim


Peter Nordhausen, Geschäftsführer Acclaim Deutschland

Die Präsentation in Los Angeles deutet auf eine fantastische, wegweisende Technologie hin. Die starken Partner Matsushita und IBM werden mit Sicherheit eine große Rolle für die Next-Generation-Konsole spielen.

Activision


Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer Activision Deutschland

Die technischen Daten, die Nintendo präsentiert hat, sind sehr beeindruckend, und Nintendo hat mit IBM und Matsushita bereits zwei starke Partner gefunden. Für den Erfolg einer Spielekonsole sind allerdings noch andere Dinge entscheidend: Wichtig werden neben dem Einführungspreis vor allem die Anzahl der angebotenen Titel zum Release sein.

Electronic Arts


Dr. Gerhard Florin, Geschäftsführer Electronic Arts Deutschland

Dazu ist zu wenig bekannt, deshalb ist noch keine Aussage möglich.

Konami


Axel Herr, Vice President Konami Europe

Die Ankündigung von Nintendo liest sich sehr interessant. Allerdings sind die reinen Prozessordaten viel zu vage, um die nächste Konsole schon jetzt systemübergreifend zu beurteilen. Nintendo wählte den Zeitpunkt für diese Meldung sehr geschickt, da auf der diesjährigen E3 weder sensationelle Überraschungen noch breitangelegte Playstation-2-Präsentationen stattfanden. Doch abgesehen von den eindrucksvollen Firmenkooperationen gibt es noch keine Anzeichen auf einen Release der neuen Konsole in naher Zukunft.

Ubisoft


Odile Guiffrey, Marketing-Leiterin Ubisoft Deutschland

Nachdem die Mitbewerber durch interessante Kooperationen und hohe technische Leistungsmerkmale für Ihre neue Hardware vorgelegt haben, war klar, daß Nintendo nachziehen würde. Die Kooperationspartner Matsushita und IBM sichern dem "Project Dolphin" ein hohes technisches Leistungsvermögen sowie Knowhow. Die Leistungsmerkmale der "Dolphin"-Konsole mit dem 400 MHz Hauptprozessor von IBM und dem mit 200 MHz getakteten Grafikchip von ArtX sind ebenso imposant wie die von Sony und Sega. Für Ubi Soft entsteht hier also eine weitere interessante Herausforderung, qualitativ hochwertige Produkte für die Zukunft zu entwickeln.

Wird es Sony nun schwerer haben, genügend Unterstützung für die Playstation 2 bei den Entwicklern zu erhalten?

Acclaim: Nein, ich denke nicht. Von Acclaim bekommt Sony jedenfalls volle Unterstützung. Wir streben für die neuen Sony- und Nintendo-Konsolen eine ähnliche Third-Party-Position an, wie wir sie auf dem Nintendo 64 erleben durften.

Activision: Sony hatte es durch den Erfolg der Playstation natürlich leicht, sich Unterstützungszusagen vieler Dritthersteller zu sichern. Allerdings ist es sehr kostspielig, Spiele zu entwickeln, die die ganze Power der PS 2 nutzen. Einige kleinere Hersteller werden hier sicher an ihre Grenzen stoßen. Hier ist die Kooperationsbereitschaft von Sony gefragt. Wenn sich ein Entwickler allerdings zwischen PS 2 und N2000 entscheiden muß, wird sich der Großteil wahrscheinlich aus wirtschaftlichen Gesichtspunkten erst einmal Sony zuwenden.

Electronic Arts: Es gab bisher keine Probleme für die Entwickler/Publisher, sich zwischen Sony oder Nintendo zu entscheiden. Ich denke, es wird auch in Zukunft ein ähnliches Verhältnis zwischen Anzahl PSX- und Nintendo-Games geben – die deutliche Mehrzahl dürfte bei Playstation liegen.

Konami: Nein, da Sony bereits mit der Playstation sehr erfolgreich den Massenmarkt eroberte. Die Erwartungshaltung für das Nachfolgemodell ist ähnlich hoch, die Erfolgsaussichten sind sogar fast noch besser. Sony kann sich weiterhin einer breiten Unterstützung der Lizenznehmer sicher sein.

Ubisoft: Ich kann hier natürlich nicht für alle Developer sprechen, ich denke aber, daß Sony keine Probleme damit haben wird, ausreichend Unterstützung zu finden. Allein die Abwärtskompatibilität der Playstation 2 sichert dem Unternehmen ja von Beginn an ein enorm breites Software-Spektrum. Ubi Soft freut sich jedenfalls darauf, für alle wichtigen Systeme neue Software zu produzieren – und daß Sony zu diesem Kreis gehört, versteht sich von selbst.

Welche Marktposition sehen Sie für den Dreamcast in den nächsten 12 bis 24 Monaten?

Acclaim: Segas 128-Bit-Konsole könnte neue Zielgruppen erschließen und somit den Weg zu einem neuen Nischen-Marktpotential eröffnen.

Activision: Trotz momentan konkurrenzloser Hardware-Power gibt es bereits jetzt Hersteller und Verbraucher, die lieber auf die nächste Generation (PS 2 und Nintendo Dolphin) warten. Sega hat einen zeitlichen Vorsprung von ca. einem Jahr – schon 1999 wird sich zeigen, ob die Kunden den relativ hohen Preis von 499 Mark annehmen werden. Wie immer wird die Anzahl der "Must-Have"-Titel entscheidend sein. Activision jedenfalls unterstützt Dreamcast von Anfang an mit den Quasi-Launch-Titeln "Blue Stinger" und "Vigilante 8: Auf vollen Touren".

Electronic Arts: Ich glaube, der Weltmarkt verträgt keine drei Konsolensysteme; vergleicht man die Ausgangspositionen, so hat es Sega mit Sicherheit am schwersten, einen der beiden anderen in ein "Nischenanbieter-Dasein" zu drängen. Der Einstieg und die Etablierung einer neuen Konsole erfordert ein immer höher werdendes Investment.

Konami: Dreamcast wird sich zunächst sehr gut verkaufen, insbesondere wenn man sich die Reaktionen der Verbraucher vorstellt, die die ersten Top-Titel im Laden bewundern. Im Vergleich zu aktuellen Konsolen ist Dreamcast eine echte Weiterentwicklung und wird einen entsprechenden Boom auslösen. Konami wird die eigenen Produkte trotzdem erst einige Monate nach Markteinführung veröffentlichen, sobald eine ausreichend große Hardwarebasis existiert. Nach einem knappen Jahr, wenn neue Systeme im Anmarsch sind, kommt die große Bewährungsprobe für Sega.

Ubisoft: Ich denke, Sega hat mit dem Dreamcast beste Aussichten, ein fester Bestandteil des Marktes zu werden und auch nach Einführung der PSX2 und des Nintendo "Dolphin" zu bleiben. Allein bis Weihnachten dieses Jahres wird es um die 30 Titel für den Dreamcast geben, wovon auch einige („Racing Simulation 2", „Speed Devils", „Red Line Racer", geplant: „Rayman 2") aus dem Hause Ubi Soft stammen, die für den Abverkauf der Konsole sorgen. Durch den Zeitvorsprung von einen Jahr und dem kostenlosen Internetzugang hat man zwei weitere Trümpfe in der Hand. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, und der Videospiele-Markt ist sicherlich immer noch ausbaufähig, was allen drei Herstellern gute Abverkäufe sichern sollte.

Wie teilt Ihr Unternehmen die Entwickler-Kapazitäten bzgl. der Produkte für die drei Plattformen Dreamcast, PSX 2 und "Dolphin" ein?

Acclaim: Wir veröffentlichen im Moment keine Informationen zu zukünftigen Projekten. Für Dreamcast sind bis Weihnachten vier Titel auf Acclaims Release-Kalender.

Activision: Momentan ist die Verteilung 70% Dreamcast und 30% Playstation 2. Ob Programmierkapazitäten für Dolphin zur Verfügung gestellt werden, steht noch nicht fest.

Electronic Arts: EA hat bisher noch kein Lizenzabkommen mit Sega/Dreamcast, und von Nintendo/Dolphin sind die Daten noch zu frisch. Außerdem war EA noch nie ein Entwickler mit Nintendo-Schwerpunkt: 0%, 100%, 0%. Dies kann sich über die Zeit selbstverständlich ändern und hängt ganz von den wirtschaftlichen Rahmenbedingungen der einzelnen Konsolen ab. Wir sind ein Hardware-unabhängiges Unternehmen und unterstützen mit voller Kraft jedes für uns ökonomisch sinnvolle System.

Konami: Zum jetzigen Zeitpunkt können wir keine diesbezügliche Aussage treffen. Konami hat mit einer Vielzahl an Produkten ein sehr starkes Lineup auf der aktuellen Playstation und ist entsprechend auf die nächste Konsole vorbereitet. Dreamcast-Produkte wurden mit sehr positiver Resonanz auf der E3 vorgestellt – für "Dolphin" existieren noch keine Planungen.

Ubisoft: Das läßt sich nicht pauschal festlegen. Wichtig ist natürlich immer, so dicht wie möglich am Markt zu sein, um schnell reagieren zu können. Deswegen wird im Augenblick etwas verstärkt auf den Release des Dreamcast hingearbeitet, gleichzeitig entwickeln wir aber auch für die Playstation und das Nintendo 64. Wir bereiten uns in diesem Zusammenhang natürlich ebenso auf die neue Playstation und den Nintendo "Dolphin" vor. Wenn die neuen Konsolen von Nintendo und Sony näher rücken, werden die alten Projekte abgeschlossen sein, und wir verfügen über ausreichend Kapazitäten, um neue Projekte voranzutreiben.

Wie wirkt sich Ihr Engagement bei den Next-Generation-Systemen auf Entwicklungen für PS und N64 aus?

Acclaim: Acclaim wird die Entwickler-Studios erheblich vergrößern, die ständig steigende Verbesserung der Technologien ist bereits jetzt auf Nintendo 64 und Sony Playstation zu sehen. Spiele wie „Forsaken" (Playstation), „WWF Warzone" (N64 & PS), „Allstar Baseball 2000" und „Turok 2" zeigten, daß die Acclaim Studios in technischer und spielerischer Hinsicht neue Maßstäbe setzen. Um den Next-Generation-Konsolen gewappnet zu sein, werden wir in allen Bereichen zusätzliche Mitarbeiter einstellen.

Activision: Überhaupt nicht! Wir entwickeln momentan entweder Umsetzungen bekannter Titel auf die Next-Generation-Systeme oder (wie bei „Vigilante 8: Auf vollen Touren") parallel für PSX, N64 und DC.

Electronic Arts: Da die PSX 2 abwärtskompatibel ist, können alle Entwicklungen sauber zu Ende geführt werden. N64 sind generell nicht viele für Deutschland/Europa relevante Produkte in der Entwicklung.

Konami: Konami sorgt weiterhin für ausreichenden Softwarenachschub für die aktuelle Playstation, auch deutlich über den angedachten Release des Nachfolgers hinaus. Für Nintendo 64 werden alle bestehenden Projekte abgeschlossen, gleichzeitig beobachtet Konami sehr intensiv dieses nicht unumstrittene Marktsegment. Zukünftige Entwicklungen werden derzeit auf höchster Ebene in Japan diskutiert.

Ubisoft: Im Augenblick erhalten natürlich beide Systeme unsere volle Unterstützung, da es im Moment die beiden wichtigsten Konsolen auf dem europäischen Markt sind. Dieses Jahr werden wir noch einige Highlights wie z.B. „Rayman 2" und „Tonic Trouble" für N64 veröffentlichen, im ersten Quartal 2000 folgt dann „Rayman 2" für die Playstation und „Hype – The Time Quest", unsere Playmobil-Adaption, kommt 2000 noch für N64. Solange der Spieler Interesse an Software für Playstation und N64 hat, wird Ubi Soft diese Systeme unterstützen.

Antwort auf alle Fragen von Eidos


Rolf Duhnke, Geschäftsführer Eidos Deutschland

Dreamcast wird ein Erfolg, wenn die Software den Unterschied zu bestehenden Konsolen demonstrieren kann. Das gleiche gilt für alle neuen Konsolen.
Eidos ist sehr stark kommerziell orientiert und wird diese Politik auch weiterhin fortführen. Wird eine Konsole ein Hit, und kann man Software zu vernünftigen Preisen herstellen und mit Gewinn verkaufen, sind wir dabei. Ansonsten beschäftigen wir uns viel lieber mit der Realität, und die ist ja auch nicht schlecht.

Entwickler packen aus

Die Meinungen einiger Spiele-Manager kennt Ihr jetzt. Doch wie äußern sich Software-Entwickler weltweit zur Lage am Konsolenmarkt 2000? Im zweiten Teil unserer "Talk"-Reihe fragen wir die Leute, die die Top-Hits von morgen programmieren, was hinter den Marketing-Sprüchen der Konsolenriesen steckt – und welche Konsole sie für die technisch beste Hardware halten!

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERS
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund



SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95
V2 TEAM SET	129,95





239,-

Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. VERSCHIEDENE FARBEN	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE -SCHUMMEL.	89,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER SCHUMMELBUCH	29,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.)	16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95



MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
360	89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACM 1918 (JULI)	84,95
AIRONAUTS (JULI)	89,95
ALIEN RESURRECTION (SEPT)	89,95
APE ESCAPE (JULI)	89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK COTR.	139,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI)	79,95
BASEBALL EDITION 2000	89,95
BIG AIR	89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT)	79,95
BLOOD LINES	79,95
BLOODY ROAR 2	84,95
BOMBERMAN	79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING	89,95
BREATH OF FIRE 3-SPECIAL EDITION	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG)	89,95
BUST A MOVE 4	64,95
CAPCOM GENERATIONS 1 (JULI)	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI)	89,95
CENTIPEDE PSX	89,95
CHESSMASTER MILLENIUM	89,95



CIVILIZATION 2	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
C&C 2:GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (JULI)	89,95
DARK STALKERS 3	84,95
DESCENT 3 (JULI)	79,95
DISCWORLD NOIR (SEPT)	84,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE)	89,95
DRIVER	89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG)	89,95
EVIL ZONE (JULI)	89,95
FIFA '99	89,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2 (SEPT)	89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95



GOLF PRO	94,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND TH.A.-PACK: PLAT-VERS.+LONDON	74,95
HARD EDGE	89,95





HUGO 2	89,95
KAGERO DECEPTION (JULI)	79,95
KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (AUG)	89,95





KKND - KROSSFIRE	89,95
KURUSHI FINAL (SEPT)	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
LEGEND OF KARTIA	99,95
MARVEL SUPERHER. VS. STREETF.	84,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MISSION IMPOSSIBLE (OKT)	89,95
MYSTICAL NINJA (GOEMON) (SEPT)	99,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



09 31/35 45 222

WWW.MANIAC-ONLINE.DE/ADS/KRANZ

cybermedia.design.agency

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

NBA PRO '99	99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHL	89,95
NFL BLITZ	89,95
NHL '99	89,95
NHL PRO '99 (AUG)	99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT).	89,95
OMEGA BOOST (JULI)	79,95
PLANE CRAZY (JULI)	89,95
PLAYER MANAGER - ANCO	84,95
POPOULOS - THE 3RD COMING	89,95
POINT BLANK 2 (AUG)	89,95
POY POY 2	89,95


Star Wars R.(Juli)(PS) 89,95 (N64) 109,95 — Gran Tourismo Pt 49,95 — Superman (N64) 109,95 — Crash Bandicoot 2 Pt (PS) 49,95 — Crash Bandicoot 3 (PS) 89,95

R-TYPE DELTA	79,95
RACING SIMULATION 2	49,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)	89,95
RAINBOW SIX (SEPT)	89,95
RALLYMASTERS (JULI)	79,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR	84,95
RC STUNT COPTER (AUG)	79,95
REVOLT (AUG)	89,95
RIDGE RACER TYPE 4	89,95
RUGRATS	89,95
SHADOWMAN (AUG)	84,95
SILENT HILL (JULI)	89,95
SPIELEBER. SILENT HILL ORIG. (JULI)	24,95
SMASH C.TENNIS: A. KOURNIKOVA	79,95


Goemon 2 (N64) 114,95 — Rogue Squadron (N64) 109,95 — Body Harvest (N64) 49,95 — Star Wars Ep.1 (PS) 89,95

SOUTHPARK (AUG)	84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG)	89,95
STAR WARS: EP.1-DUNK.BED. (AUG)	89,95
STAR WARS: EP. 1 - RACER (AUG)	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
SWING	74,95
SYPHON FILTER	89,95


F1 WORLD G.P. 2 (N64) 89,95

T'AI FU	79,95
TANKTICS	84,95
TEKKEN 3	99,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (AUG)	89,95
TRAP RUNNER	89,95
TUNGUSKA (SEPT)	84,95
UBIK	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99,95
UEFA STRIKER (SEPT)	84,95
UM JAMMER LAMMY (AUG)	89,95
V-RALLY 2	89,95
VIRUS	89,95
WARZONE 2100	89,95
WILD NINE'S SP.ED. (+ PSX-T-SHIRT)	69,95
WIPEOUT 3 (SEPT)	89,95
WWF ATTITUDE (AUG)	84,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
STAR WARS EP.1 RACER LTD.ED. SET NINTENDO 64 + STAR WARS RACER	299,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKR. GAMESTER RUMBLE WHEEL	129,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMOD. (JULI)	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING	109,95
BODY HARVEST	49,95

NINTENDO 64
STAR WARS EPISODE 1 RACER
LIMITED EDITION SET
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
299,-

BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHAMALEON TWIST 2	99,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER (JULI)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)	89,95
FLYING DRAGONS	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 64 (GEX 2)-ENTER THE GECKO	109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKING BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PENNY RACERS	89,95


Castlevania 3D (N64) 109,95 — Beetle Adv. Rac. (N64) 109,95 — Micro Machines 64 (N64) 114,95 — Turok 2 (N64) dt 77,77, eng. 88,88

PREMIER MANAGER 64 (JULI)	109,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95
REVOLT (AUG)	99,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTR. RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	109,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
SUPERMAN (JULI)	109,95
THE NEW TETRIS (JULI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95



Zelda 64 (N64) 109,95 — Top Gear Rally (GBC) 74,95


JET FORCE GEMINI (SEPT)(N64) 109,95

Game Boy Color

GAME BOY COLOR VERSCHIEDENE FARBEN	139,-
A BUG'S LIFE (JUNI)	59,95
ASTERIX & OBELIX (JUNI)	59,95
BIENE MAJA	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXCITE	64,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HUGO 2 1/2 (JUNI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS	64,95
LUCKY LUKE	59,95
MICRO MACHINES	44,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
MOTOCROSS MANIACS 2 (JUNI)	64,95
NBA PRO '99 (JUNI)	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA (JUNI)	44,95
R-TYPE DX	64,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY (JUNI)	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER BREAKOUT	54,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUN)	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TOM UND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY(MIT RUMBLE)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
ZELDA IV - DX	64,95


METROPOLIS (DC)(Sept) 114,95

Dreamcast™

AB 23.09.99 bei uns
RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

DREAMCAST (SEPT) DEUTSCHE VERSION, INKL.MODEM!	494,-
CONTROLLER (SEPT)	59,95
DREAMCAST-STICK (SEPT)	94,95
KEYBOARD (SEPT)	59,95
VMU-CARD (SEPT)	59,95
RACING CP (SEPT) (LENKRAD)	124,95
BUGGY HEAT (SEPT)	94,95
COOL BOARDERS DC (OKT)	94,95
D 2 (DEZ)	94,95
DYNAMITE COP (SEPT)	94,95
GET BASS (SEPT) (INKL. FISHING CONTROLLER)	189,95
HOUSE OF THE DEAD 2 (INKL. GUN) (SEPT)	149,95
METROPOLIS (SEPT)	114,95
NBA (NOV)	94,95
RED DOG (SEPT)	94,95
SEGA RALLY 2 (OKT)	114,95
SONIC ADVENTURE (SEPT)	114,95
SOUL CALIBUR (NOV)	94,95
TOY COMMANDER (SEPT)	94,95
VIRTUA FIGHTER 3 TB (SEPT)	94,95

SCHNÄPPCHEN

nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S EXODDUS	79,95
BATMAN & ROBIN	49,95
CRIME KILLER	49,95
POWER BOAT RACING	49,95
POY POY	49,95
RACING SIMULATION 2	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95
S.C.A.R.S.	49,95
SENTIENT	49,95
SENTINEL RETURNS	44,95
SPACE JAM	49,95
STARWINDER	39,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH)	49,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
VIGILANTE 8	49,95
WARHAMMER 2 (DARK OMEN)	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION	69,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	44,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WARZONE	59,95
XEVIOUS 3D	49,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE	49,95
ADIDAS POWER SOCCER	49,95
AIR COMBAT	49,95
ALIEN TRILOGY	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
COMMAND & CONQUER 1.	44,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
COLIN MC RAE RALLY (JULI)	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95
CROC	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FIFA '98 (MAI)	49,95
FINAL FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97	49,95
G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN THEFT AUTO	44,95
HEART OF DARKNESS	44,95
HERCULES	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95
INT. TRACK & FIELD	44,95
JURASSIC PARK	49,95
MEDIEVIL (SEPT)	49,95
MICRO MACHINES V3.	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
MOTO RACER	44,95
PANDEMONIUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOUL BLADE	49,95
SOVIET STRIKE	44,95
TEKKEN 2	49,95
TEKKEN 3 (SEPT)	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 1	49,95
TOMB RAIDER 2	49,95
TRUE PINBALL	49,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WAIALAE C. CLUB TRUE GOLF	89,95
WIPEOUT 64	109,95

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
1DM 7,8 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme DM 16,--. Bei Vorkasee (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,–. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel. Alle Preise in DM.



Backpfeifen auf dem Oberdeck: Nur bei Griffen und Sterbesequenzen zoomt die Kamera so nahe an die Prügelhelden heran. Optisch begeistert "DD 2" auch in der Nahaufnahme.



Auch ein Voodoo-Krieger will mal zocken: Im Schiffscasino überrascht Ihr grimmig bemalte Insulaner.



Die drei Elite-"Seals" kennen kein Pardon: Dutzende Griffcombos lassen die Gegner-Knochen knacken!

Dynamite Deka 2

DC Ärger auf hoher See: Moderne Piraten hissen die Totenkopf-Flagge auf einem vor der US-Küste dümpelnden Kreuzfahrtschiff, nehmen 200 Passagiere samt Präsidententochter als Geisel und verlangen ein happiges Lösegeld. Wie gut, daß gerade ein Elite-Team der "Navy Swats" in der Nähe kampiert. Von drei Seiten greifen kleine Spezialtrupps das Schiff an und machen kurzen Prozeß mit der schwerbewaffneten Terroristenmeute.

Bei "Dynamit Deka 2", dem Nachfolger des bei uns indizierten "Die Hard Arcade", schlüpft Ihr in die Rolle von drei Elitesoldaten, die sich prügelnd und schießend einen Weg durch den Luxusdampfer bahnen. Dabei unterscheiden sich Route und Gegner-Ansammlung je nach Missionstyp: Entscheidet Ihr Euch für den Absprung per Fallschirm, kämpft Ihr Euch mit unbegrenzten Continues vom Oberdeck voran. Bei der Schlauchboot-Variante greift Ihr die Banditen aus der Mitte des Promenadendecks aus an (zehn Credits), während bei der Taucher-Variante (mit nur fünf Credits) der Evakuierungs-Schacht auf Wasserhöhe als Einstieg dient.

Jeder der drei Rambo-Verschnitte Jean, Bruno und Eddie hat andere Schlag- und Trittvarianten auf Lager, doch der wesentliche Spielablauf bleibt stets derselbe: In jedem Raum, der von der Kamera mit dynamischen Schwenks und Zooms von schräg oben dargestellt wird, schlägert Ihr die Wachmannschaften zu Brei und zerdeppert sämtliches Mobiliar – vom Urinal über massive Hantelbänke bis zu Geschirrspülern in der Bordküche. Der Clou an "Deka 2" sind die zahlreichen Waffen, die jede Menge Taktik ermöglichen: Ihr schlagt den Gegnern Pfeffersprays, Schnellfeuer-Uzis, Granaten und Stichwaffen aus der Hand, hebt sie auf und bearbeitet die Terroristenbrut mit ihren eigenen Waffen. Grotesk



Spielt Ihr zu zweit, fordert Euch die häßliche Präsidententochter zum Duell auf Leben und Tod heraus...



...und wirft sich dem posierenden Sieger an den Hals: Überraschendes Finale eines viertelstündigen Kampfes!



Brenzlige Situation: Vermeidet es, zwischen zwei Angreifern zu stehen – die unfairen Kerle (und Ladies) dreschen Euch nämlich skrupellos in den Rücken!



Volle Ladung auf's Kinn: Heldin Jean schafft sich mit den Fäusten Ärger vom Hals!



Sieht klasse aus, ist aber wenig aufregend: Der Kampf gegen den Riesen-Oktopus ist spielerisch mau und findet je nach Mission in drei verschiedenen Kajüten statt.



Gut vorgesorgt: Dank des eingesteckten Feuerzeugs mutiert Euer CS-Spray zu einem mächtigen Flammenwerfer!

überzeichnete Effekte kennzeichnen die Nonstop-Actionschlacht: Mit Raketenwerfern schleudert Ihr bis zu drei der Killer haushoch über die Reling, benommene Schurken packt Ihr bei den Füßen und schlagt mit dem Körper auf die anrückende Verstärkung ein. Sammelt Ihr fünf rote "Power"-Symbole ein, hämmert Ihr mit glühenden Fäusten in einem irrsinnigen Stakkato auf die Gegner ein und schließt die Serie mit mehreren Sprungkicks ab. Combo-Fans springen auf am Boden liegende Feinde und bearbeiten sie beidfäustig – es dauert einige Zeit, bis Ihr alle Schlagvarianten ausprobiert habt. Ab und zu ergeben sich die Schurken – dann erbarmen sich faire Spieler und nehmen die reuigen Sünder mit Handschellen unter Arrest. Der Weg führt Euch kreuz und quer durch das Schiff, und Ihr lernt jeden Winkel kennen: Vom Ballsaal über Spielcasino, Sauna-Umkleideraum oder Bord-Disco, jedes Zimmer wird hartnäckig verteidigt. In FMV-Szenen seid Ihr Zeuge, wie der zunehmend erboste Käpt'n seine Flucht auf eine verlassene Insel plant: Ihr spürt dem Ekel per Helikopter nach und schlägert auf dem Piraten-Eiland abschließend gegen mysteriöse Voodoo-Kämpfer und Schneckenmenschen. Während Euer Alter Ego von einem Teil der Szenerie in den nächsten hetzt, ist Eure Reaktion gefragt: Drückt im richtigen Augenblick auf Pad oder Schlagknopf, um hinterhältige Gegner im Sprung auszuknocken oder Hindernisse zu umlaufen.

Der Abspann unterscheidet sich je nach gewählter Route, greift Ihr zu zweit gleichzeitig an, wartet am Ende ein Kampf auf Leben und Tod zwischen den beiden Helden. Leider ist die von keinerlei Ladepausen unterbrochene Odyssee schon nach zwanzig Minuten vorbei: Erst wenn Ihr alle drei Missionen absolviert habt, öffnen sich drei Bonus-Aufgaben. Apropos Bonus: Natürlich dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander prügeln oder in einem Ausdauer-Modus möglichst viele Schurken mit nur einem Leben ausschalten.

Durch die bemerkenswert detaillierte Optik, absolut flüssige Action und die vielen Gags



Viele Schurken, wenig Zeit: Durch rasantes Dauerfeuer und schnelle Nachlade-Aktionen bekommt Ihr die Situation in den Griff.



Die Story wird mit FMV- und Polygonsequenzen erzählt: Hier zwingen Terroristen ihr Opfer in den Helikopter.

bleibt Ihr auch nach mehrmaligem Durchspielen motiviert. Andererseits enttäuscht, daß Sega nicht noch ein paar Levels draufgepackt hat: Zwar unterhält Euch einiges an Bonusmaterial (siehe Randspalte rechts), doch insgesamt ist das Spiel einfach zu kurz – hervorragende Präsentation hin oder her.

Spielhallen-Fans, die der geringe Umfang nicht schreckt, sollten zugreifen – eine so durchgestylte Automatenumsetzung ist gegenwärtig nur auf dem Dreamcast möglich. *cb*





Bonus: Ein dramatischer Manga zum Spiel wurde mit auf die CD gepackt.

Zusatz-Features

gibt's jede Menge auf der CD: Zum einen blättert Ihr in einem Storyboard-Skizzenbuch, dessen Motive Ihr nach und nach freispielt, zum anderen ist ein Manga auf japanisch enthalten. Darüber hinaus spielt Ihr den Sega-Oldie "Tranquilizer-Gun" und erfreut Euch an weiteren Zusatzaufgaben – allerdings müßt Ihr dazu erst alle drei regulären "Dynamite Deka 2"-Missionen durchspielen.



"Tranquilizer Gun": Sammelt als Großwildjäger betäubte Tiere ein.







Während der Ladepausen läuft die dramatische Orchestermusik weiter und Cut-Szenen werden eingespielt. Simple Reaktionstests (rechts) fordern sekundengenaues Timing – bei erfolgreichem Knopfdruck rennt Ihr überraschend auftauchende Gegner über den Haufen..

N-DIMENSION








Grafische Abwechslung ist die große Stärke von "Star Ocean": Die Oberwelt-Kamera dreht Ihr um 360°, die gerenderten Bitmap-Hintergründe überraschen mit verschiedenen Tageszeiten, vorbeifliegenden Vögeln, Flackereffekten (Kerzenlicht) und ausgefallenen Perspektiven.



Gargoyles im Sturzflug: Zufällige Monster erscheinen aus dem Nichts, mächtige Obermotze stürmen aus Hinter- und Vordergrund heran.



Im Nahkampf folgt die Kamera Eurem Helden, mächtige Zaubersprüche betrachtet Ihr aus sicherer Entfernung.



Star Ocean

PS Mit "Star Ocean: The Second Story" spendiert Euch Enix die Fortsetzung ihres vortrefflichen Super-Nintendo-Rollenspiels: Entwickler Tri Ace arbeitete eng mit den Grafikspezialisten von Links zusammen, die Euch bereits in "Shining Force 3" und "Final Fantasy 7" mit malerischen FMV-Sequenzen und gerenderten Hintergründen entzückten.

Schauplatz des spannenden Abenteuers ist der mittelalterliche Planet Expel, der von dem gewaltigen Meteor "Sorcery Globe" getroffen wird. Die magischen Kräfte des Himmelsteins suchen bald die gesamte Bevölkerung heim: Harmlose Tiere verwandeln sich in Monster, Expeditionen zum Einschlagskrater sind zum Scheitern verurteilt. Nach dem Spielstart habt Ihr die Wahl aus zwei Helden: Erdling Cloud verirrt sich als Mitglied eines "Star Trek"-ähnlichen Außenteams per Teleporter zufällig auf den zurückgebliebenen Planeten, die hübsche Rena sitzt bereits seit ihrer Jugend auf Expel fest. Beide Protagonisten treffen sich zu Beginn der heldenhaften Mission; Eure Wahl beeinflußt den späteren Verlauf der Story und führt zu einem von 80 Abspännen.



"Star Ocean" ist spielerisch ein 16-Bit-Abenteuer im modernen Grafik-Gewand: Aus unzähligen Perspektiven sprintet Ihr mit Eurem Sprite-Schützling durch die 3D-Oberwelt und gerenderte Höhlen, Städte sowie Festungen, plaudert mit Passanten und entdeckt großzügig versteckte Schatzkisten. Das originelle Kampfsystem gleicht dem Vorgänger: In Echtzeit lauft Ihr durch die Kampfarena und weicht so auch Attacken aus, mit den Feuerknöpfen visiert Ihr einen Gegner an und vermöbelt ihn mit Waffenattacke sowie Magiepunkte-zehrendem Zauber, Todes- und Spezialschlägen. Eure Kampfgenossen handeln (optional) automatisch nach festgelegten Kampftaktiken. Dabei wählt Ihr aus drei Kampfsystemen, die Euch mehr oder weniger Kontrolle über die Echtzeit-Action geben.

"Star Ocean: The Second Story" begeistert dank den ausgedehnten (wie inhaltsreichen) Dialogen besonders Story-Liebhaber. Die teils animierte (Wasser und Flammen) Renderumgebung schafft eine bezaubernde Atmosphäre und verschmilzt mit FMV-Sequenzen à la "Final Fantasy 7". Im Gegensatz zum quadratischen "Lunar" verlaufen Höhlengänge auch schräg in alle Himmelsrichtungen und sorgen so für angenehme Verwirrung. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, also ideal für Rollenspieleinsteiger. *oe*

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER: ENIX
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Einsteigerfreundlich: Prunkvolles Render-Rollenspiel mit dichter Story, Echtzeit-Kampfsystem und 80 Abspännen.

AB 12






Malerische Hintergründe und spielerischer Komfort: Der PC-orientierte "Equipment Wizard" (Mitte) rüstet Eure Helden automatisch mit den besten Waffen und Rüstungen aus.



Die Drachenhöhle des Quark ist nicht nur das Ziel Eurer ersten Mission, sondern auch Schauplatz einer gemeinen Entführung.



Auch ohne Heldentaten allzeit im Gespräch: In den verrufenen Dorfkneipen sind Eure Schützlinge als standhafte Trinker bekannt.

Lunar Silver Star Story

PS Mit "Lunar Silver Star Story Complete" präsentiert Euch Working Designs die Neuauflage des legendären Mega-CD-Rollenspiels (MAN!AC 3/94 und 10/95) in einem Luxuspaket: Auf vier CDs findet Ihr nicht nur "Lunar" mit neuen Monstern, Texten, digitalen Dialogen und Anime-Schnipseln, sondern auch den Soundtrack und ein FMV-"Making Of". Der mächtigen Collector's Edition liegt außerdem eine Oberweltkarte aus Stoff sowie das in Kunstleder gebundene und mit Entwicklerinterviews gespickte Handbuch bei – für Sammler ein begehrenswertes Schmankerl.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist in "Lunar" die Welt anfangs in bester Ordnung: Der große Kampf zwischen den vier Helden und dem magischen Imperator liegt viele Jahre zurück, und es herrscht Frieden. Als junger Alex eifert Ihr den Heldensagen nach und beginnt mit dem Fund des sagenhaften Drachendiamanten Euer Abenteuer: Erst viel später geratet Ihr zusammen mit Eurer Schwester und ständig wechselnden Kampfkumpanen zwischen die Fronten finsterer Geheimbunde, hinterhältiger Diebe und dem magischen Imperator. Nur wenn Ihr Euch die Lehren der Drachenmeister aneignet, werdet Ihr die Welt vor der Rückkehr des gefürchteten Tyrannen retten.

Wie im 16-Bit-Vorbild empfängt Euch "Lunar Complete" mit traditioneller Bitmap-Optik: Alle Hintergründe und Animationen (z.B. Wellen auf dem Wasser) wurden grafisch überarbeitet und detailreicher gestaltet. Aus der Vogelperspektive erkundet Ihr Kerker, Burgen sowie Städte und unterhaltet Euch in humorvollen Dialogen mit Passanten: Wer zügig vorwärts kommen möchte, hält sich an die Schlüsselpersonen, denn die unzähligen Einwohner der "Lunar"-Welt können einen kurzen Stadtbesuch zu stundenlangem Palaver ausdehnen. Dafür gibt's im Gespräch Bonussequenzen und -gegenstände zu entdecken.

Monsterameisen und Todesbienen fallen Euch nicht per Zufall an, sondern patrouillieren in Wäldern und Höhlen: Geschickte Krieger schleichen sich hinter dem Rücken gefährlicher Monster vorbei, um für den Obermotz Energie zu sparen. Einmal per taktischem Rundenkampfsystem erlegt, erscheinen die Kontrahenten erst beim erneuten Betreten eines Dungeon-Abschnittes. Schalterrätseln begegnet Ihr nur an ausgesuchter Stelle. Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt auf der dichten Story, der taktischen Bekämpfung der verschiedenen Monstertypen sowie dem Erforschen weiter Dungeon-Labyrinthe.

Mit den musikalischen Einlagen Eurer Schützlinge, den Gags und überraschenden Wendungen zieht Euch „Lunar" für lange Zeit in seinen Bann; rechnet mit gemütlichen 50 Stunden Abenteuer bis zum finalen Obermotz. Rollenspielveteranen werden das spannende Abenteuer sofort verschlingen; 3D-verwöhnte PlayStation-Einsteiger rümpfen dagegen zunächst die Nase, kommen aber nach zwei bis drei Spielstunden nicht mehr vom Joypad los. *oe*





Ob an der Felsenklippe, auf der Oberwelt oder im Kristallturm beim Rätsellösen: In jeder Situation dürft Ihr per Knopfdruck den Spielstand sichern.



Anpassungsfähig: Die Kampfkraft der Obermotze errechnet sich aus den Eigenschaften Eures Hauptcharakters Alex.

Neben neuen Sprachsamples und Texten haben die Zeichner von Working Designs die wenige Minuten langen Zwischensequenzen der Originale um eine Stunde Zeichentrickschnipsel erweitert. Diese neuen Szenen sind besonders actionreich und stellen die frischgebackenen Helden vor.







SPIELSPASS 82%

HERSTELLER: WORKING DESIGNS
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Remake der kultigen Mega-CD-Saga in luxuriöser Sammlerbox: Spannend, mitreißend und witzig wie in 16-Bit-Tagen.

AB 12 · RUMBLE

NINTENDOATION



Superschlag: Wer den Ball zielgenau mit maximaler Wucht trifft, katapultiert ihn ein entscheidendes Stück näher an's Grün.





Oben dürft Ihr aus bis zu siebzehn Helden wählen, unten die Bahn-Statistik von Prinzessin Peach.

Mario Golf 64



Daß sich Mario auch auf dem Golfplatz wohlfühlt, bewies er bereits in einem der ersten Spiele für den Game Boy und das NES ("Golf"). Für "Mario Golf 64" und die geplante Game-Boy-Color-Version wurden die Golfprofis von Camelot ("Everybody's Golf" und "Hot Shot Golf" für Playstation) verpflichtet. Via exotischem "64 GB-Pak" (rechts, nur in Japan erhältlich) nützt Ihr das Game-Boy-Spiel als Speicherkarte für's Nintendo-64-Modul und puttet unterwegs weiter. Manch Geheimnis, wie versteckte Helden, läßt sich nur auf diesem Weg entdecken.

Abwechslung ist die große Stärke von Marios Golfplatz: Sechs Bahnen mit 108 Löchern warten auf erfahrene Putter, hinzu kommen massig Spielmodi wie Ringzielschießen, Timeattack-Modus, Vierspielerduell und Zahlen-Minigolf. Im Zentrum steht jedoch der Rollenspiel-Modus, in dem Ihr mit einem von 17 Helden zur Golf-Saison antretet und durch gekonnte Abschläge Eure Schlag- und Treffereigenschaften verbessert. Wegen der japanischen Bildschirmtexte bleiben einige Optionen und Modi unergründlich – wir verzichten deshalb auf eine Spielspaßwertung.



Auf dem Rasen angekommen, empfängt Euch eine ausschweifende Kamerafahrt zum Grün: Um kein Sandloch zu übersehen, klickt Ihr Euch anschließend in die Übersichtskarte. Habt Ihr Euer Ziel ausgemacht, geht's los: Ihr schnappt Euch einen der üblichen Holz- und Eisenschläger und holt via Energiebalken kräftig aus. Mit erneutem Knopfdruck bestimmt Ihr die Schlaggenauigkeit, via Analogstick dürft Ihr dem Ball einen seitlichen Drall geben. Anschließend verfolgt Ihr Euren Schlag aus einer zufälligen Perspektive: Mal ganz nah, mal aus respektvoller Entfernung. Wer nicht aufgepaßt hat, schaltet im richtigen Augenblick in den Replay-Modus, wo Ihr den gleichen Schlag stundenlang betrachten könnt. Nach erfolgreichem Spiel informieren Euch umfangreiche Statistiken über glorreiche Hiebe und peinliche Querschläger.

Mit dem Golf-Knowhow von Camelot bietet "Mario Golf 64" alle Features und die peinlich genaue Flug- und Rollphysik einer "ernsten" Golfsimulation. Darüber hinaus warten ungewöhnliche Spiel-Modi, die den relaxten Sport in hastiges Schnellspiel auf Zeit und überlegtes Zielschießen verwandeln. Der Minigolfplatz mit seinen Banden fasziniert besonders Billard-Fans und trainiert Euer Spiel in unebenem Gelände. Mario-typische Klamaukanimationen und die detaillierte wie fließende 3D-Optik lassen keine Wünsche offen. *oe*



HERSTELLER: NINTENDO
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: 4. QUARTAL

Nur Japanologen blicken durch: Klamaukgolf mit realistischer Physik, massig Features und ausgefallenen Spielmodi.



Prinzessin Peach und das „Einser"-Loch: Auf dem Minigolfplatz puttet Ihr Euch durch zahlenförmige Bahnen.



Zielübungen à la "Pilotwings 64": Im Ringmodus müßt Ihr den Ball vor dem Grün durch goldene Ringe schießen.

webmaster@softcomgmbh.de
Tel.: 02330 - 891480 / 82
Fax: 02330 - 891481

Bestellannahme: Mo- Fr von 9.00 - 20.00 Uhr
Sa von 9.00 - 16.00 Uhr

SOFTCOM

PlayStation

Playstation	239,95
Playstation inkl. Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard + 2. Digitalpad	310,00
oder mit 2. Dual Shock	339,95
Controller Padverlängerung unterstützt Rumble Funktion	9,95
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	69,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Guns G-Con kompatibel	
Sun Memorycard 15 Block	14,95
Sun Memorycard 30 Block	24,95
Sun Memorycard 60 Block	29,95
Sun Memorycard 120 Block	34,95
Sun Memorycard 360 Block	44,95
Alien Resurrection	89,95
Civilation 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Driver	89,95
GTA Doublepack	89,95
Hard Edge	89,95
King of Fighters 98 (Jp.)	139,95
KKND 2	89,95
Lunar: Silver Star Sotory (4CD's) (US)	199,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium Pack	119,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2 mit Guncon	199,95
Popolous	89,95
Racing Simulation 2/98	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (US)	129,95
Soul Reaver - Kain 2	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Star Wars Episode 1	129,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	129,95
Street Fighter Zero 3 (US)	129,95
Syphon Filter (US)	129,95
UEFA Championsleague	89,95
Tekken 3	89,95
Tiger Woods 99	89,95
V - Ralley 2	89,95
Wild 9 + T-Shirt	89,95
WWF Attitude	89,95
Xenogears (US)	139,95





NINTENDO 64

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo 64 incl. Pod Racer und Pad	319,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
Episode 1 Pot Racer	109,95
Episode 1 Pot Racer (US)	119,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95

SABOTEUR 129,95 PSX (US)

Dreamcast

Dreamcast + Keychain	599,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memorycard	79,95
Voltage Converter	29,95
Blue Stinger	139,95
Geist Force	139,95
Get Bass inkl. Angel	189,95
Power Point	139,95
Sega Ralley 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Soul Excalibur	139,95
Virtua Fighter 3	139,95



Deutsche DVD's

Army of Darkness FSK 18	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Helloween H20	45,95
Scream 2 FSK 16	45,95

US DVD's

American History X	59,95
Cube	59,95
Blade	59,95
Rush Hour	59,95
Soldier	59,95
Vampire	59,95
Very Bad Things	59,95

Weitere Titel lieferbar.

Bitte fordern Sie unsere komplette Liste telefonisch an!

Merchandise

Curse of Spawn Figuren je.	39,95
Spawn Cygor	49,95
Duke Nukem Figuren je.	19,95
im Set	89,95
Marvel vs Capcom Figuren je.	29,95
Tomb Raider Standfigur	79,95
Tomb Raider 2 Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	19,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Tomb Raider Comics	7,95
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Resident Evil Figur	29,95
Star Wars Comics	7,95
Tekken Figur - Jin Kazama	a.A.
Tekken Figur - Paul Phoenix	29,95
Tekken Figur - Nina Williams	29,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	29,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Quake Figuren je.	29,95
im Set	139,95
Zelda Figur - Ganon	29,95
Zelda Figur - Link	29,95
im Set - Zelda, Link, Ganon	39,95

ANGEBOTE

C & C 2 Gegeschlag	42,00
Resident Evil Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00
Akuji the Heartless	69,95
Akuji the Heartless (US)	69,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	69,95
Breath of Fire Special Box	99,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
Fifa 99	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95

E3 Electronic Entertainment Expo

SoftCom E3 Messe-Video 29,95,-

Metal Gear Solid Figuren je, 19,95 Vulcan Raven, Ninja, Solid Snake 39,95,-



Quake 2 Figuren je, 39,95



Pikatchu 29,95 (vibriert)



Episode 1 Figuren mit Sprachchip je 29,95



Tekken 3 Figuren je, 39,95 im Set 99,95



Mario Cart Figuren je 29,95

www.softcomgmbh.de

Weitere Titel ab Lager lieferbar.

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,00DM berechnet. Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachname.



Lens-Flares zum Staunen: Durch ein Wolkenfeld bahnt sich die Sonne ihren Weg auf Eure Windschutzscheibe.



Jetzt kracht's: Die CPU-Gegner fighten auch untereinander und reagieren realistisch auf jede Berührung.



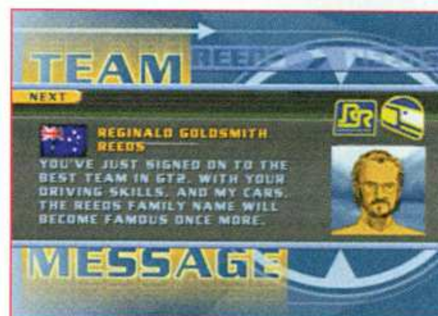
World Driver Championship



Vor zwei Jahren erfreute der amerikanische Entwickler Boss Game Studios ausgehungerte N64-Rennspielfans mit dem fahrerisch anspruchsvollen "Top Gear Rally" (79% in MAN!AC 12/97). Unzufrieden mit der technischen Umsetzung, vergab Kemco den Auftrag für den Nachfolger "Top Gear Overdrive" (83% in MAN!AC 1/99) an Entwickler Snowblind. Mit "World Driver Championship" melden sich "die Bosse" im Rennspiel-Genre zurück, im Auftrag von Midway bringen sie den GT-Sportwagenzirkus zu Euch nach Hause.

Im namensgebenden "Championship"-Modus durchlebt Ihr die aufregende Karriere eines GT-Sportwagenfahrers. Zu Beginn halten Euch zwei Teams ihre Vertragsangebote unter die Nase. Bevor Ihr den Federhalter zückt, überprüft Ihr in ausgiebigen Probefahrten das "Material" der Rennställe. Habt Ihr Eure Unterschrift geleistet, beginnt die Saison, und Ihr wählt einen von zwei Wettbewerben. 18 weitere Veranstaltungen auf mehreren Schauplätzen warten im Lauf Eurer Karriere.

Steht der Ort Eures Premierenrennens fest, atmet Ihr nochmal tief durch und steigt dann in's Cockpit. Auch wenn sich Midway das Geld für Lizenzen gespart hat, erkennt Ihr unter den 32 detailreich gestalteten Fahrzeuge leicht Boliden der Marken Porsche, Ferrari, Lamborghini und Lotus. Aber nicht nur der Fuhrpark ist üppig, auch das Streckenangebot überzeugt: Alle zehn Pisten wurden "Ridge Racer"-mäßig in drei Ausbaustufen implementiert. Die meisten müßt Ihr erst freischalten, genauso wie Rückwärts- und Spiegelvariante. Die kurvenreichen Rundkurse wurden alle mit markanten Sehenswürdigkeiten bebaut: In Las Vegas steht das Hard Rock Cafe, in Rom das Kolloseum und im Schwarzwald, äh, wachsen Bäume.



Auf gute Zusammenarbeit: Ihr heuert beim Reeds-Team an, 15 Rennställe gibt's insgesamt.

Das Fahrverhalten der Sportflitzer ist anspruchsvoll, Ausflüge in Rasen oder Kiesbett solltet Ihr vermeiden – die Reifen verlieren Haftung, und Ihr legt eine Pirouette hin. Auch Kontakt mit dem Gegner führt schnell zum Dreher – schaut regelmäßig in den Rückspiegel. Nach etwas Übung bekommt Ihr den Wagen besser in den Griff und slidet elegant durch die Kurve. Nun erreicht Ihr auch vordere Plazierungen, die Euch Punkte einbringen und renommierte Teams auf Euch aufmerksam machen. Unter deren Regie besteigt Ihr B- und A-Klasse-Wagen mit mehr PS unter der Haube. Fahrzeug-Tuning dürft Ihr nicht betreiben – ein fetter Minuspunkt bei einer Rennsport-Simulation.

Die Optik in "World Driver" überzeugt durch viele Streckendetails, hübsche Lens-Flare-Effekte sowie animierte Hintergrundobjekte wie rotierende Windräder oder umhersegelnde Drachenflieger. Obwohl oft im rechenzeitzehrenden Pulk gefahren wird, sinkt die Bildrate nur selten – meist läuft's flüssig. Das Geschwindigkeitsgefühl kann aber nicht mit "Top Gear Overdrive" mithalten. Dafür sehen die Fahrzeuge dank polierter Karosserie fast so beeindruckend aus wie in der Playstation-Referenz "Gran Turismo". Nintendos RAM-Pak wird nicht unterstützt, einen Hires-Modus gibt's trotzdem. Dabei wird das Bild jedoch halbiert, oben und unten seht Ihr fette schwarze Balken. Die Akustik ist durchschnittlich, gute Fahrzeug- und Umgebungsgeräusche werden durch eintönige Rocktracks ergänzt. "World Driver Championship" ist neben Nintendos "F1 WGP 2" erste Wahl für N64-Fans auf der Suche nach einer anspruchsvollen Rennsimulation mit hoher Langzeitmotivation. *ts*



„Gran Turismo" läßt grüßen: Dem Zieldurchlauf folgt eine ansehnliche Wiederholung des Rennens, dynamische Perspektiven setzen die Boliden rasant in Szene.

SPIELSPASS 81%

128 BIT

RUMBLE

HERSTELLER: MIDWAY

SYSTEM: NINTENDO 64

BRD-RELEASE: 4. QUARTAL

AB 6

Optisch exquisit, fahrerisch anspruchsvoll: Gelungene Sportwagen-Simulation mit großem Strecken- und Fahrzeugangebot.

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



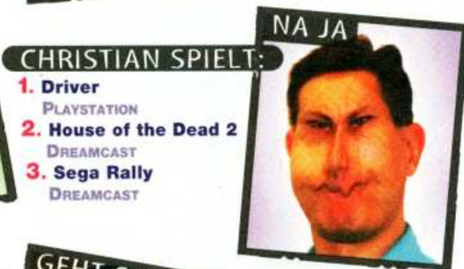
MARTIN SPIELT:
1. Driver – PLAYSTATION
2. Super Mario Bros. Deluxe – GAME BOY COLOR
3. Soul Reaver – PLAYSTATION



OLLI S. SPIELT:
1. Soul Reaver – PLAYSTATION
2. Powerstone – DREAMCAST
3. V-Rally 2 – PLAYSTATION



THOMAS SPIELT:
1. Star Wars Racer – NINTENDO 64
2. Soul Reaver – PLAYSTATION
3. Silent Hill PLAYSTATION



CHRISTIAN SPIELT:
1. Driver – PLAYSTATION
2. House of the Dead 2 – DREAMCAST
3. Sega Rally – DREAMCAST



ULRICH SPIELT:
1. Ape Escape – PLAYSTATION
2. V-Rally 2 – PLAYSTATION
3. Marios Picross – GAME BOY



OLLI E. SPIELT:
1. Lunar Complete – PLAYSTATION
2. Indiziertes Spiel – NINTENDO 64
3. Legend of the River King – GAME BOY COLOR

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Dreamcast Domain" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% | SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

- Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.
- Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)
- Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.
- Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.
- Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.
- Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).
- Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.
- Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

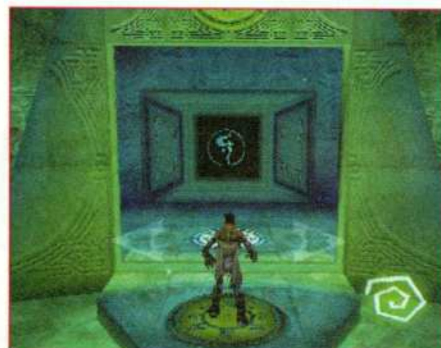
Entwickler: Crystal Dynamics, USA



Legacy of Kain: Soul Reaver


Was ist nur aus Euren Brüdern geworden? Auch Saphim hat sich "verändert" und präsentiert sich nun als riesengroßer, ekelerregender Obermotz.


Mit dem Speer in der Hand ist die Gefahr schnell gebannt: Haltet immer Ausschau nach Waffen, die auf dem Boden liegen oder an der Wand hängen.


Über Warp-Tore erreicht Ihr besuchte Gebiete. Sinnvoll, denn in bestimmte Secret-Räume gelangt Ihr erst, wenn Ihr die Fähigkeit "Wände klettern" beherrscht.

Blood Omen machte 1997 Schluß mit gewohnter "Kämpfe für das Gute"-Tradition. In dem Vorgänger von „Soul Reaver" streift Ihr als Kain, nach einem Attentat vom


Blutig, spannend und riesengroß: "Blood Omen: Legacy of Kain" (1997).

Frauenschwarm zum blutgierigen Metzel-Vampir degeneriert, durch eine gotische Horror-Welt. Grafisch im Stil älterer "Zelda"-Abenteuer gehalten, wurde es in MAN!AC 1/97 mit satten 86% bewertet.

PS Entwickler Crystal Dynamics portiert die Vampirthematik des 2D-Vorgängers "Blood Omen: Legacy of Kain" in ein dreidimensionales Action-Adventure und macht der Eidos-Vorzeigeheldin Lara "Ich bin Ende des Jahres wieder da" Croft Konkurrenz. Nährtet Ihr Euch in "Blood Omen" als gewissenloser Vampir Kain noch am Blut unschuldiger Leute, raubt Ihr als "Soul Reaver" Raziel die Seelen Eurer ehemaligen Verbündeten. Noch vor kurzem gehörtet Ihr zu den treuesten Untergebenen von Lord Kain, der am Ende des ersten Teils in den Ruinen der Säulen von Nosgoth seinen Sitz errichtete. Doch wie kam es zu Eurer plötzlichen Verdammung?
Alles begann mit der Rekrutierung von sechs Stellvertretern, die Kain aus der Unterwelt zu sich berief. Ihr wart einer davon. Eure Aufgabe und die Eurer Kollegen war es, eine Legion von Vampiren aufzustellen, die Nosgoth plündern sollte. So geschah es, Nosgoth erlebte eine Jahrhunderte dauernde Schreckensherrschaft. Blut und Seelen der Opfer führten zur Weiterentwicklung Eurer Erdenkörper – Ihr entferntet Euch immer mehr vom menschlichen Erscheinungsbild – und wurdet Göttern gleich. Lord Kain war immer der erste, der eine "Gabe" erhielt, danach wurden die Körper der Untergebenen gesegnet. Bis eines Tages etwas geschah, das Euch den ungezügelten Zorn Eures Herrschers einbrachte: Euch – und nur Euch – wuchsen Flügel. Im ersten Moment erfüllte Euch ein Gefühl von Stolz und Vollkommenheit, doch die Folgen waren grausam. Kain erhob sich von seinem Thron, stellte sich hinter Euch und ritzte mit scharfen Klingen durch die Flügel. Danach warfen Euch Eure Brüder in den "See der toten Seelen". Euer Ende? Nicht ganz: Mit fehlendem Unterkiefer, verunstalteter Körperhülle und verstümmelten Flügeln erwacht Ihr in der Gruft des "Älteren". Dieser spirituelle Seelenverzehrer hat mit Kain noch eine Rechnung offen und unterbreitet Euch seinen finsteren Racheplan. Ihr sollt die Materielle Welt durchstreifen und Eure ehemaligen Brüder vernichten. Als Gegenleistung erhaltet Ihr die Möglichkeit, Euch an Kain zu rächen. Wer könnte dieser Versuchung widerstehen?
In „Tomb Raider"-Manier durchstreift Ihr die Ruinen Nosgoths, seht Euren Helden also von hinten. Die Kamera begleitet Euch auf Schritt und Tritt, läßt sich drehen und in der „Umherschau"-Perspektive auch nach oben und unten ausrichten. Gut so, denn ähnlich wie Kollegin Lara Croft erklimmt Ihr Felsvorsprünge, wuchtet Euch über Abgründe und stürzt wagemutig in die Tiefe. Dabei nutzt Ihr Eure Flügel, die zwar durch Kains Krallen zu verstümmelten Hautfetzen verkommen sind, trotzdem aber kurze Gleitflüge ermöglichen.
Als Raziel bewohnt Ihr zwei Ebenen der Existenz: Die Welt der Materie (Ort der Lebenden) und die Spektralwelt (Ort der Toten). Durch Euren Sturz in den "See der toten Seelen" seid Ihr zu einem Bewohner der Spektralwelt geworden, wechselt aber an bestimmten Portalen auf die Materielle Ebene. Hier verliert Ihr stetig Energie, könnt aber Gegenstände bewegen, Waffen einsetzen oder Türen öffnen. In die Spektralwelt dürft Ihr jederzeit zurückkehren, dort wird Eure


Dank Midres-Auflösung (512x256) wirkt die Grafik auch bei näherer Betrachtung fein und wenig pixelig




Eine von mehreren Tötungsarten: Ihr drescht auf Euren Feind bis zur Benommenheit ein (links), hebt ihn dann hoch (Mitte), tragt ihn in Richtung Feuer und werft ihn hinein (rechts).



Zwei gegen einen: Auf Fairneß dürft Ihr in der düsteren Welt von "Soul Reaver" nicht vertrauen.

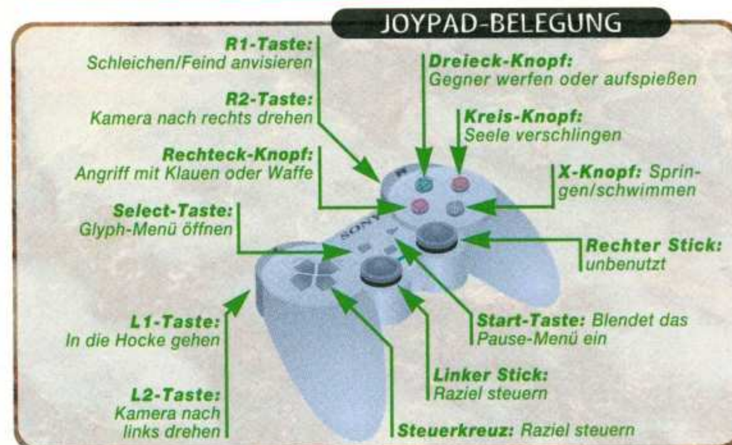


Von ein paar Schlägen getroffen, klebt Eurem Gegner das Blut am Körper.



Umherschweifender Blick: Drückt Ihr L1 und R1 gleichzeitig, könnt Ihr Raziels Kopf bewegen.

JOYPAD-BELEGUNG



Lebenskraft automatisch aufgeladen. Auch hier nehmt Ihr Seelen auf, um Eure Regeneration zu beschleunigen.
Euer Abenteuer führt zu den Residenzen Eurer fünf Brüder, deren Clans in hunderten Jahren ihr eigenes schreckliches Gesicht entwickelten. Ohne abgehackte Levelstruktur, sondern mit fließenden Übergängen, sind die Orte miteinander verbunden. Damit Ihr den Überblick bewahrt und Euch Laufwege durch bekanntes Gebiet erspart bleiben, haben die Schöpfer dieser mystischen Welt das Warp-Tor erfunden. Über diese Sprungpunkte gelangt Ihr in Windeseile zu bereits besuchten Orten.
Nachdem Ihr Euch zu Beginn mit Euren eigenen Gefolgsleuten auseinandersetzt, erreicht Ihr das Herrschaftsgebiet des Vampir-Statthalters Melchiah. Seine Rasse, die Melchahim, stellt die niedrigste Vampirart dar. Melchahim bewegen sich hart an der Grenze zwischen den Lebenden und den Toten. Sie sind gezwungen, nicht nur das Blut, sondern auch die Haut ihrer Opfer zu stehlen, um ihr verwesendes Fleisch ständig zu ersetzen. Da kommt ihnen Eure Anwesenheit gerade recht.
Zieht bereits erwähntes Busenwunder im Angesicht eines Feindes zwei Pistolen aus dem Halfter, verteidigt sich Raziel mit seinen scharfen Pranken. Durch Gedrückthalten der R1-Taste behaltet Ihr, ähnlich wie in "Zelda 64", Euren Feind immer im Blick. Ihr tänzelt von links nach rechts, weicht gegnerischen Angriffen aus und schlagt im richtigen Moment zu. Oder Ihr greift nach einer herumstehenden Tonvase bzw. einem schweren Stein und haut ihn Eurem Widersacher über den Schädel. Die meisten Gegner sind vampirartige Wesen, deren Körper nicht mehr ist als eine vergängliche Hülle für ihre bösartige Seele. Wie Ihr aus Filmen wie "Tanz der Vampire" oder "From Dusk Till Dawn" wißt, erfordert das Töten von Vampiren besondere Anstrengungen. Für die "Pfahl in's Herz"-Geschichte greift Ihr in "Soul Reaver" einen Speer von der Wand und stoßt zu. Doch Euer Feind weicht geschickt aus; erst wenn heftige Schläge sein Blut hervortreten lassen und er benommen umhertaukelt, habt Ihr freie Bahn. Schwieriger wird's, wenn kein Speer in der Nähe ist. Erspäht Ihr eine lodernde Feuerstelle, drescht Ihr auf den Feind ein, hebt ihn dann in die Höhe und werft ihn in's heiße Verderben. Spitze Vorrichtungen an der Wand sind ebenfalls ein lohnendes Wurfziel für einen gezähmten Vampir. In manchen Räumen bietet außerdem der hereinfallende Lichtstrahl eine wirksame Falle – davon getroffen, bröselt Euer Feind auseinander und löst sich in Luft aus.
Egal, wie Ihr Eure Widersacher zur Strecke bringt – wenn der Körper zu Staub zerfällt, tritt die Seele des Wesens zutage. Als Dienst an dem "Älteren", und gleichzeitig als Eure Energie, nehmt Ihr den Lebensgeist in Euch auf.
Doch die Melchahim waren erst der Anfang: In Zephonim fallen spinnenartige Ungeheuer aus ihren Verstecken über Euch her, in Turelim setzt Ihr Euch mit riesigen Ungeheuern auseinander. Auch vor Vampirjägern in langen



Psst: Mit der R1-Taste schleicht Ihr Euch leise an den ahnungslosen Gegner heran.

! Nach dem Einlegen der CD klappt Euch erstmal die Kinnlade runter: Gigantische Höhlensysteme, wuchtige Kathedralen sowie offene Landschaften flimmern (fast) ohne Pixellierung oder grobe Slowdowns über die Mattscheibe - und alles ohne Ladezeiten! Allerdings verliert Ihr in den riesigen Level-Konstrukten leicht den Überblick und müßt lange Wege in Kauf nehmen - das nervt auf Dauer. Davon abgesehen ist "Soul Reaver" ein herausragendes Action-Adventure, das mit seiner phantastischen 3D-Optik technische Maßstäbe setzt. Dank den neuen Moves, die Ihr im Lauf der Zeit dazulernt, kehrt Ihr gerne in bereits bekannte Level-Abschnitte zurück und erforscht hochmotiviert vorher unzugängliche Passagen. Nur schade, daß Rätsel eher selten auftauchen - das Monstergemetzel dominiert eindeutig den Spielverlauf.



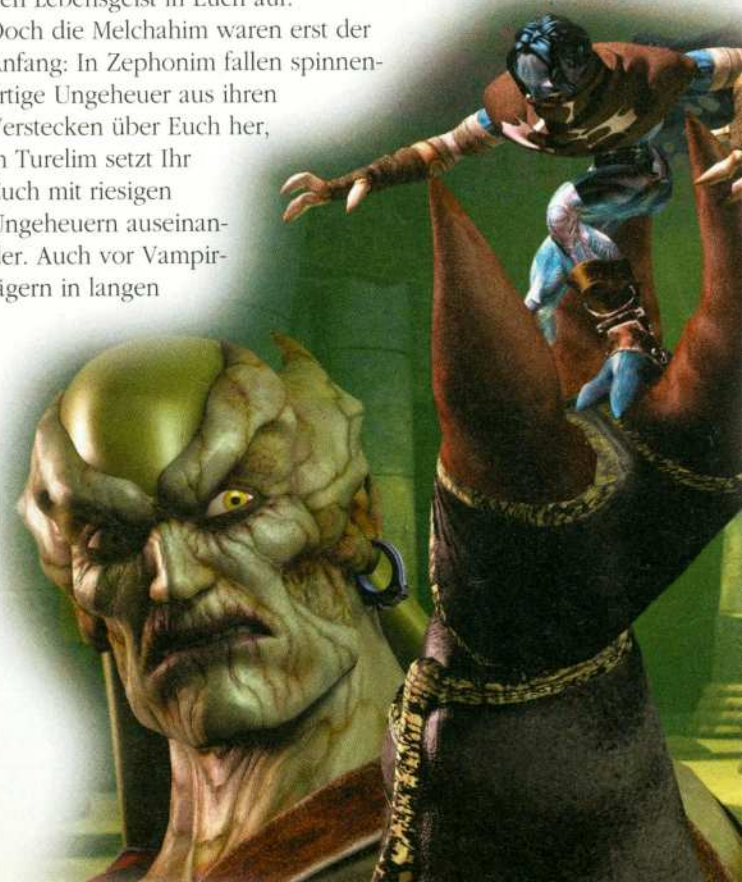
OLIVER SCHULTES



Was Lara kann, kann ich schon lange: Raziel rammt seine Pranken in einen Steinblock und verschiebt in.



Hier kommt keiner durch! Arm in Arm versperrt Euch ein Gegnerpaar den Weg.





Reif für den Beautysalon: Diese primitiven Gestalten mit häßlicher Fratze begegnen Euch nur in der Spektralwelt.



Die Brücke in's Verderben? Raziel auf dem Weg zu einem Deja Vu...



Seid friedlich: Nervt Ihr in Nosgoth die ansässige Bevölkerung, setzt diese einen Kammerjäger auf Euch an.



Auch unter Wasser werdet Ihr belästigt – zum Glück habt Ihr Euer "Soul Reaver"-Schwert dabei.



Auch eine Möglichkeit, einen Blutsauger zu töten: Ihr rammt ihm mit voller Wucht einen Pfahl ins Herz.

Tolle Präsentation: Ein minutenlanges Render-Intro (siehe Bilder) zeigt





Euch, wie Ihr Euer bedauernswertes Dasein erlangt habt. Während Eures Abenteuers bringen kurze Zwischensequenzen auf Basis der Spielegrafik und mit professioneller deutscher Sprachausgabe Licht in Euer Erinnerungsdunkel. Eine atmosphärische Musikuntermalung rundet die gelungene Präsentation von "Soul Reaver" ab.

Kutten müßt Ihr Euch in Acht nehmen. Einmal in deren Bann gekommen, wird Eure Energie in Sekundenschnelle aufgesaugt. Sterben könnt Ihr allerdings nicht – im Grunde seid Ihr ja schon tot. Geht Eure Energie flöten, landet Ihr wieder in der Gruft des "Älteren", also an dem Startpunkt Eures Abenteuers. Erwähntes Warp-Tor bringt Euch aber schnell zurück an die Front.

Habt Ihr Euch durch die Reihen der Gefolgsleute gekämpft, duelliert Ihr Euch mit dem jeweiligen Clanführer. Nach gewonnenem Kampf erlernt Ihr neue Fähigkeiten: So könnt Ihr beispielsweise Wände hochklettern, verschlossene Türen passieren oder – ganz wichtig – schwimmen. Führt nämlich zu Beginn jede Berührung mit Wasser zu Eurem automatischen Sprung in die Spektralwelt, könnt Ihr Euch dank Schwimmfähigkeit auch auf Materieller Ebene ins Wasser begeben und dortige Gegenstände aufnehmen oder verschieben.

Im Verlauf des Spiels erhaltet Ihr außerdem den "Soul Reaver", die einzige Waffe, die Ihr in eine andere Ebene mitnehmen könnt. Dieses magische Schwert "tauft" Ihr später mit Elementen wie Feuer oder Eis und verbessert so die Leistungsfähigkeit.

Der Rätselgehalt von "Soul Reaver" beschränkt sich auf verschiebbare Steinblöcke und bedienbare Schalter, Dialoge führt Ihr automatisch. Speichern dürft Ihr jederzeit. Vergleichbar mit der Villa von Miss Croft, dienen in "Soul Reaver" die ersten Räume zum Bewegungstraining. Erst wenn Ihr alle Steuerungsmöglichkeiten geübt habt, entläßt Euch Euer Tutor in's blutige Abenteuer. *ts*

Besser als "Tomb Raider 3"? In meinen Augen: Ja! "Soul Reaver" ist actionreicher, atmosphärischer und vor allem abwechslungsreicher als der Bestseller. Nicht neue Umgebungsgrafiken, sondern in erster Linie spielerische Aspekte halten die Spaßkurve immer auf höchstem Niveau: Ihr erlernt neue Fähigkeiten, setzt Euch mit kniffligen Endgegnern auseinander und rüstet zum Schluß Euer "Soul Reaver"-Schwert auf. Wer die Steuerung von "Tomb Raider" zu hakelig findet, betritt die Vampir-Burgen Nosgoths ebenfalls gerne. Raziel läßt sich unkomplizierter steuern und bewegt sich zudem besser als Lara - dank Gleitfähigkeit sind zielgenaue Sprünge kein Problem. Die Orientierung fällt ebenfalls leichter: Bei "Soul Reaver" sucht Ihr zwar gelegentlich nach dem Weg, müßt aber keine Felsspalten am Horizont ausmachen.



THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 88%

LEGACY of KAIN SOUL REAVER © Crystal Dynamics 1998

HERSTELLER	EIDOS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	89%
SOUND	76%

AB 18

"Tomb Raider" für Erwachsene: Einfallsreiches Action-Adventure in düsterem Vampir-Ambiente mit superber Steuerung und toller Optik.









So lange Ihr keinen Bürger Nosgoths Leid zufügt, tun sie Euch nichts. Angst haben sie trotzdem – zurecht! Hier verfolgt Ihr eine holde Maid, die voller Furcht vor Euch zurückschreckt. Doch Ihr habt keine Wahl und knöpft Ihr etwas Energie ab. Erschöpft sackt Euer Opfer zusammen.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Blood Omen: Legacy of Kain" wurde in MAN!AC 1/97 mit 86% Spielspaß bewertet.

INTERVIEW MIT AMY HENNING
PRODUZENTIN VON SOUL REAVER

"Das Vorbild war Zelda 64"



Weibliche Projektleiter sind selten im Spiele-Business. Was hat Sie in die Videospielewelt verschlagen?

AMY HENNING: Der Zufall *(lacht)*. Ich arbeitete als Designer, um mein Studium zu finanzieren, und bekam den Auftrag zur Mitarbeit an einem Spiel für's Atari 7800. Obwohl ich als Kind Videospiele liebte, hatte ich nie an eine Karriere in diesem Bereich gedacht. Doch mich zogen die kreativen und intellektuellen Ansprüche eines Jobs für dieses unstete Medium an – die Technologie entwickelt sich ständig weiter. Mein Filmstudium gab ich ein Jahr später auf, um für Electronic Arts zu arbeiten.

"Blood Omen" war ein erfolgreiches 2D-Action-Rollenspiel. Warum habt Ihr das Konzept so dramatisch verändert?

AMY HENNING: Ich sehe keine Veränderung des Konzepts, eher eine Befreiung: Die Entwicklung von "Blood Omen" zu "Soul Reaver" ist mit jener vom 16-Bit-"Zelda" zu "Zelda 64" vergleichbar. Das Gameplay blieb ähnlich, es wurde jedoch durch die verbesserte Technologie befreit. Wir haben alle RPG-Elemente wie Story, Charakterentwicklung, das Sammeln von Items und die magischen Tricks beibehalten, gestalteten diese jedoch intuitiver und organischer. Wir wollten nicht, daß der Spieler seine Waffen und sonstige Eigenschaften auf abstrakten Options-Bildschirmen verwalten muß – das nervt und verdirbt die Atmosphäre.

"Soul Reaver" hat viel mit "Tomb Raider" gemein: Third-Person-Perspektive, ähnlicher Spielablauf. Hat Euch Lara stark beeinflußt?

AMY HENNING: Ganz und gar nicht. Du kannst jedes architektonisch beeindruckende, entdeckungsorientierte Third-Person-Spiel mit „Tomb Raider" vergleichen, ebenso wie man jahrelang von „Doom"-Clones sprach. Trotzdem läßt sich ein Spiel wie "Goldeneye" nicht mit „Doom" vergleichen, nur weil die Perspektive dieselbe ist. Wir orientieren uns eher an "Zelda 64". Beide Spiele folgen einem nicht-linearen Ablauf, der sich um die Entwicklung des Charakters bewegt und den Spieler zum wiederholten Besuch der Orte auffordert.

Die Farbpalette des Spiels wirkt manchmal etwas gräulich und monoton. War dies eine technische Entscheidung, um höhere Polygoncounts, bessere Animationen usw. zu ermöglichen oder eher künstlerisch bedingt?

AMY HENNING: Dies war von vornherein eine künstlerische Entscheidung, keine technische. Wir wollten eine glaubwürdige und fotorealistische Umgebung schaffen – im Gegensatz zu einer übertrieben farbigen Spielwelt. In der „Kain"-Serie legen wir großen Wert auf Stimmung und Realismus; grelle, lustige Töne passen also nicht. Außerdem konnten wir durch die „Monochromisierung", d.h. durch die flüssige Farbabstufung, die Pixel völlig „verschwinden" lassen, so daß unsere Umgebung beinahe gefiltert aussieht. Anstatt Texturen direkt zu färben, haben wir für grafische Tiefe und Abwechslung mit Vertex-Lighting gesorgt.

Basiert "Soul Reaver" technisch auf "Gex 2"?

AMY HENNING: Ja, die "Gex 2"-Engine ist das Fundament der "Soul Reaver"-Technologie. In den letzten Jahren haben wir die 3D-Engine stark erweitert und verbessert, vor allem mit Environment Morphing und dem Data-Streaming: Das erlaubt uns, einzelne Räume und Orte übergangslos und ohne Ladezeiten zu verbinden. Wir haben praktisch die gesamte "Gex 2"-Engine verbessert und umgeschrieben, die Game-Tools, die Spezialeffekte, die Kollisions-Engine...

Das Grafik- und Charakterdesign von „Soul Reaver" ist originell. Wer ist dafür verantwortlich, und wo liegen Eure stärksten Grafikeinflüsse?

AMY HENNING: Wir waren ursprünglich ein kleines Team mit nur einem Programmierer, zwei Designern und einem Concept-Künstler. An den Charakteren (vor allem an Raziel) haben wir so lange gefeilt, bis wir etwas Einzigartiges geschaffen hatten. Wir haben uns für das Design der Spielumgebung stark von der Ästhetik der deutschen Expressionisten inspirieren lassen, das Vorbild für Raziel ist Cesare aus „Das Kabinett des Dr. Caligari".

Wurde Soul Reaver per Motion-Capture animiert? Und wie habt Ihr die beeindruckenden Morphing-Effekte aus der Playstation herausgezaubert?

AMY HENNING: Alle Animationen wurden per Hand mit dem Alias Power Animator entwickelt, also ohne Motion-Capturing. Zu den Morphing-Effekten möchte ich mich nicht äußern – manche Sachen müssen geheim bleiben! [lacht] Es gab viele Pessimisten, die nicht glauben wollten, daß solche Effekte auf der Playstation möglich sind. Wir wollten es genau wissen...

Taucht auch Euer Maskottchen "Gex" irgendwo in "Soul Reaver" auf?

AMY HENNING: Ich glaube nicht, daß das "Gex"-Team seinen Helden aufgespießt und mit ausgelutschter Seele sehen will! (lacht)

Entwickler: Polyphony Digital, Japan

Omega Boost



Volltreffer: In der vierten Mission fliegt Ihr gegen einen bedrohlichen XXL-Düsenjäger an, der den Planeten flächendeckend mit Bombenteppichen attackiert!



Wiederholung auch per Einzelbild-schaltung: Genießt das Inferno!

Probleme beim Knacken ballerfreudiger Endgegner oder dem Flug durch knifflige Raum-Korridore? Dann studiert mißlungene Manöver in der Wiederholung oder speichert erfolgreiche Angriffe auf der Memory-Karte.



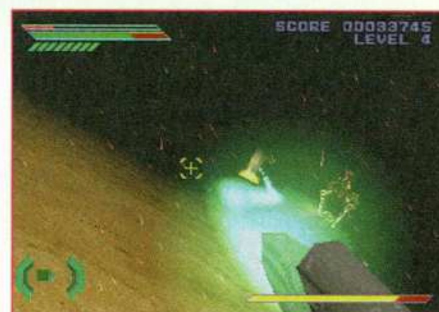
Kampagne oder "Zone Play": Leider wird Eure Waffenleistung bei der Level-Wahl nicht angepaßt.

Weitere Gags findet Ihr im "Omega Boost"-Optionsmenü leider nicht: Lediglich das "Zone Play" erlaubt Euch das Anwählen bereits freigespielter Missionen und Bonus-Levels.

PS Das hat man nun davon: Eine Gruppe vorwitziger Hacker bastelt ein hyperintelligentes Computervirus, das sich autonom gegen Anti-Virenprogramme schützt. Das Experiment glückt – doch leider sieht die binäre Intelligenzbestie "Alpha Core" plötzlich in jedem Menschen eine Gefahr und bekämpft sie mit aller Macht.

Und ihre Power ist bereits gewaltig: Computergesteuerte Satelliten, biomechanische Kampfdroiden und Raumbasen werden per Programm-Download ebenfalls intelligent und wenden ihre Megawatt-Geschütze plötzlich gegen die Schöpfer. Zum Glück für die von Laser-Sonnenbrand gepeinigte Menschheit treibt der Kampf-Mech "Omega Boost" gerade zum Erholungsurlaub im Quadranten. Als der von der Katastrophe hört, wärmt er den Laser vor und greift die neun "Alpha Core"-Stellungen an...

Jetzt seid Ihr am Zug – aufgepaßt bei einem kurzen Steuerungs-Briefing. Den "Omega Boost"-Mech lenkt Ihr frei durch die Galaxis und über Planetenoberflächen. Auf Knopfdruck zündet Ihr den "Omega Booster", der Euch rasch aus der Gefahrenzone gleißender Laser und massiver Metallträger bewegt. Da Ihr auf dem 3D-Radar durch einen Pfeil zwar stets erkennt, wo die nächste Formation angreift, aber eine manuelle Drehung sehr zeitaufwendig ist, spendierte man Euch außerdem eine automatische Ausrichtung: Tippt den L1-Taster kurz an, und schon seht Ihr die mechanischen Schurken vor Euch auf dem Bildschirm. Nun kommt's für die Schufte knüppeldick: Eure vollautomatische Zielerfassung kleistert den Raum vor Euch mit Zielmarkierungen zu, auf Knopfdruck schlängelt sich ein halbes Dutzend Raketen auf die Feinde. Fluchtmöglichkeiten haben die armen Roboter-Droiden nicht – in wenigen Sekunden pulsieren Explosionswellen durch den Raum, während Ihr schon die nächste Staffel ortet. Alternativ deckt Ihr die Viren-Bande mit manuellem Dauerfeuer ein – nicht so treffsicher wie Eure hochentwickelten Raketen, aber für schnell bewegliche Ziele wie die stählerne Riesenschlange auf dem Wüsten-



Wenig übersichtlich: In der Ego-Perspektive seht Ihr die in Eurem Arm eingebaute Mech-Kanone.



Kniffliger Geschicklichkeitsflug im Korridor: Geschütze und Lasersperren behindern den Angriffsflug. Frust droht!



Abwehrschlacht gegen rasante Düsenjäger-Staffeln: Per Knopfdruck dreht sich Euer Mech in Feindrichtung.

! Traumhaft! Optik und Geschwindigkeit dieses Weltraum-Geballers überzeugen und lassen Euch in ein faszinierendes Schußsalven-Gemetzel eintauchen. Pompöse Lichtspektren laufen kurz vor einer Detonation durch's All, Raketenschwärme zischen dem Feind entgegen - dank Auto-Suchfunktion spürt Ihr die Feindstaffeln flott auf. Während also die Optik mit "Warp 9" aus der Playstation-Ära ausbricht, mußte das Spieldesign eine Zeitreise zurück in die Achtziger antreten: Nur neun Haupt-Levels, eine Handvoll "Credits", das war's. Schmilzt Euer Energiebalken, geht's am Anfang der Mission weiter, sind die Continues verbraten, wartet wieder der erste Auftrag - wo bleiben herausfordernde Verzweigungen und ausbaubare Extrawaffen-Phalanxen? Schade, daß der famose "Omega Boost" nur ein paar Stunden anhält...



CHRISTIAN BLENDL






Dieser Boss hat (s)ein Auge auf Euch geworfen: Während Ihr seinen Laserringen ausweicht, laßt Ihr Raketen auf die verwundbaren Stellen regnen. Das Finale seht Ihr rechts: Nach kleineren Detonationen verwandelt sich die Station in einen gigantischen Feuerball!

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit keine geplant.



Rundum-Action: Im Sekundentakt plaziert Ihr Zielmarkierungen auf der wehrhaften Raumstation und schickt vernichtende Raketenschwärme los!

planeten trotzdem besser geeignet. Im Verlauf der Action rüstet sich Eure Bordkanone stufenweise auf, außerdem sammelt Ihr mit jeder "Lock On"-Vernichtung Energie für eine verheerende Spezialattacke: Damit rammt Ihr aufmüpfige Bosse mehrmals mit Eurer Stahlschulter und knackt so auch stählerne Riesen-Wau-Waus oder XXL-Bomber nach "Independence Day"-Vorlage. Überhaupt sind die Bosse klare Highlights der manchmal nur wenige Minuten dauernden Level-Episoden: Mal attackiert Ihr souverän aus der Distanz futuristische Panzer, dann zerbröselt Ihr Asteroiden-Gürtel beim Anflug an einen Kampfsatelliten.

Verhagelt Euch der Feind trotz Eurer überlegenen technischen Ausrüstung die Mission, wird einer von fünf Credits fällig, und der Einsatz startet erneut – verbraucht Ihr alle davon, müßt Ihr wieder ganz von vorne anfangen. Bewährt Ihr Euch in den neun Hauptmissionen, erhaltet Ihr Zugang zu mehreren kleinen Bonus-Abschnitten – außerdem sind sämtliche freigespielte "Omega Boost"-Einsätze im Hauptmenü auch direkt anwählbar. *cb*



FMV-Intermezzo: Hanebüchene Schauspieler-Chargen und Render-Mechs in Action.

Haarig

wird "Omega Boost" spätestens bei der fünften von neun Hauptmissionen – wer die Navigation des Mechs nicht blind beherrscht, kracht permanent in Laserbarrieren. Das ist auch das Problem des Spiels: Trotz toller Grafikeffekte wird das simple Baller-Spektakel an dieser Stelle zu frustig.

SPIELSPASS **65%**

OMEGA BOOST
PUSH START BUTTON
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

RUMBLE

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	81%
SOUND	73%

Schnell, grell, spektakulär: Ein opulentes Raum-Geballer mit zu wenigen, teils unfairen Missionen und nervigem Continue-System.

AB 6



Netter Gag: Während der Missions-Auswertung dreht Ihr den Mech und feuert weiter!

Entwickler: KCET, Japan

Silent Hill


Einer nach dem anderen. Das langarmige Reptil habt Ihr bereits erlegt, jetzt bekommt der kleine Wadenbeißer Eure Kugeln zu spüren.


Auf die richtige Waffe kommt es an: Mit einer Shotgun macht Ihr kurzen Prozeß.


Tod im Boot? Das düstere Jenseits öffnet an vielen Orten seine Pforten...

Keine Synchro: Im Gegensatz zu "Metal Gear Solid" beläßt es Konami in der deutschen Version von "Silent Hill" bei englischen Stimmen – diese passen in den meisten Fällen gut zum jeweiligen Charakter. Die Untertitel wurden freilich übersetzt, "MGS"-Stilblüten à la "wenn Sie heil zurückkommen, laß' ich Sie vielleicht mich durchsuchen" bleiben Euch erspart. Humoristische Elemente passen auch wirklich nicht zur unheilschwangeren Atmosphäre in "Silent Hill"...


Unverhofft kommt oft: Konami läßt Bedenken wegen des verkaufshemmenden Sommerlochs außer Acht und veröffentlicht das 3D-Horrorabenteuer "Silent Hill" zwei Monate früher als ursprünglich geplant.

"Silent Hill" ist der Name einer fiktiven, einst als beliebtes Urlaubsziel bekannten amerikanischen Kleinstadt. Die Zeiten von industriellem Wachstum und regem Tourismus sind mittlerweile vorbei, die Erinnerung an das tragische Feuer vor sieben Jahren verfolgt die Einwohner noch heute. Im Spätsommer, wenn alle Urlaubsgäste abgereist sind, wird es in Silent Hill ruhig und friedlich. Genau die richtige Atmosphäre für einen Kurzurlaub mit Tochter Cheryl, denkt sich der sportliche Mittdreißiger Harry Mason, dessen Rolle Ihr in Konamis interaktivem Gruselfilm übernehmt. Seit Harry's Frau vor vier Jahren bei einem Autounfall um's Leben kam, ist die siebenjährige Cheryl sein Ein und Alles.



Wegen einer Autopanne erreicht Ihr Silent Hill erst am späten Abend, Cheryl befindet sich bereits im Reich der Träume. Aus der Dunkelheit taucht plötzlich ein Motorradcop hinter Euch auf und saust, nach prüfendem Blick, an Euch vorbei. Kurze Zeit später seht Ihr das Motorrad am Straßenrand liegen, vom Fahrer keine Spur. Als Ihr Eure Augen wieder auf die Fahrbahn richtet, taucht der Schatten einer Frau vor Euch auf. Panisch reißt Ihr das Steuer herum und seid im nächsten Moment bewußtlos. Ihr erwacht unverletzt, doch der Schmerz fährt Euch in die Glieder, als Ihr das Verschwinden Eurer Tochter bemerkt. Ihr schnellt aus dem Wagen und begebt Euch in eine, für diese Jahreszeit ungewöhnliche Nebelsuppe – auf die Suche nach Cheryl...

In "Silent Hill" agiert Ihr in einer Polygon-Stadt mit Straßenschildern, Werbeplakaten, parkenden Autos und vielen weiteren Details. Viele Gebäude bleiben während Eures Abenteurers verschlossen, nur in lösungsrelevante Häuser setzt Ihr Euren Fuß. So sucht Ihr Cheryl zuerst in der örtlichen Grundschule, aus der Ihr Stunden später – von schrecklichen Erlebnissen gezeichnet – ein Glockenläuten vernehmt. In der Kirche begegnet Ihr zum ersten Mal Dahlia Gilespie, die Euch zum Krankenhaus schickt. Später durchstreift Ihr ein dunkles Tunnelgewölbe, steigt die Wendeltreppe eines Leuchtturms nach oben und habt auf dem Jahrmarkt eine schicksalhafte Begegnung auf dem Karussell.

Ihr könnt Euch frei bewegen, trotzdem schwebt die Kamera nicht konstant in gleicher Position hinter Eurem Rücken: Sie zeigt Euch mal von der Seite, mal aus erhöhter Perspektive oder von schräg unten. So wird Euer Held trotz völliger Bewegungsfreiheit filmähnlich in Szene gesetzt. Zudem könnt Ihr per Knopfdruck in den "Search View" schalten, in dem Ihr die Umgebung aus den Augen Eures Alter Egos betrachtet. Damit Ihr Euch in nebligen Straßen und dunklen Gebäuden nicht verlauft, spendiert Euch Konami eine "intelligente" Karte, die Euren nächsten Zielpunkt automatisch markiert und immer Euren aktuellen Standort anzeigt. Stoßt Ihr auf Hinweise, die das Erforschen einer bestimmten Gegend notwendig machen, wird dies ebenfalls vermerkt. Betretet Ihr ein Gebäude, findet Ihr meist gleich am Eingang einen Grundriß. Auf diesem werden sogar verschlossene Türen, Rätselorte und Speicherpunkte markiert. Als weitere Hilfe entpuppt sich ein Tran-



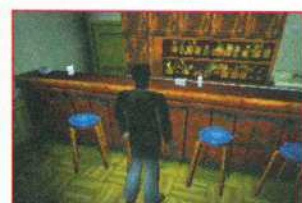




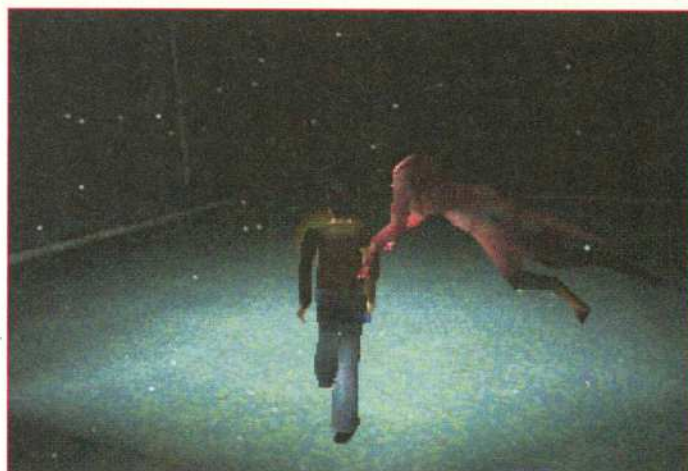
Das durchschnittliche "Silent Hill"-Rätsel: Spuren auf dem Boden machen auf einen verrückbaren Schrank aufmerksam. Den entdeckten Schlüssel ergattert Ihr mit einem Magnet.







Nachteile einer Geisterstadt (von links): Auf dem Jahrmarkt gibt's kein Eis, auf dem Parkplatz nur verschlossene Autos und in der Bar niemand, der Euch einen Drink serviert.


Ausweichen? Zu spät: Eine sprungstarke Höllenkreatur fällt Euch mit weitem Satz in den Rücken.


Warum denn so stürmisch? Ein Monster aus einer anderen Welt bei einer Mischung aus Nahrungsaufnahme und Paarungsritual...

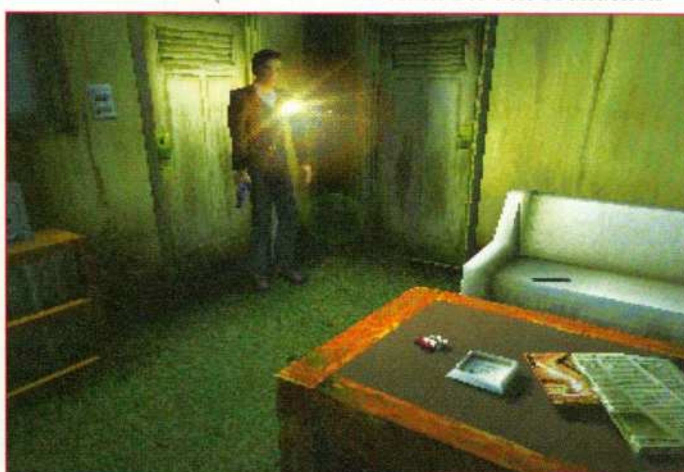
sistorradio, das Ihr in der Anfangsszene im Café findet und das nahende Gegner mit einem penetranten akustischen Signal ankündigt.
"Wo zum Teufel kommen nur diese furchtbaren Kreaturen her?" Als Ihr zu Beginn Eurer Suche von einem fliegenden Monster attackiert werdet, ahnt Ihr noch nicht, daß Ihr Euch in den nächsten Stunden mit sechs weiteren abartigen Gegnern auseinandersetzen müßt. So krabbelt in einem dunklen Raum eine übergroße Kakerlake mit flinken Beinchen auf Euch zu, in einem Tunnel hangelt sich ein langarmiges Reptil leise die Decke entlang. Da Euer Radio hier nicht funktioniert, entdeckt Ihr Euren Gegner nur an herabtropfendem Glibber – seid Ihr unachtsam, stürzt er sich blitzschnell auf Euch. An anderer Stelle erreicht Ihr hilfesuchend das örtliche Hospital – und werdet von untoten Krankenschwestern mit Quasimodo-Buckel und Messer in der Hand angegriffen. Zusätzlich machen Euch vier Zwischengegner das Leben schwer: U.a. attackiert Euch ein schleimiges Riesen-Insekt – im wahrsten Wortsinne ein Großmaul – und ein fliegender Wurm mit gefährlichem Sekretausstoß.
Anfangs feuert Ihr mit einer Pistole, die Euch die Polizistin Cybil überreicht, auf alles, was Euch zu nahe kommt. Im Laufe des Spiels stoßt Ihr auf schwerere Kaliber wie eine Schrotflinte oder ein Jagdgewehr. Wenn Eure Munition zur Neige geht, weicht Ihr auf einen schweren Vorschlaghammer oder ein Nahkampfmesser aus. Läßt Eure Energie nach, vibriert der Dualshock-Controller in kurzen Abständen. Mit "Tonikum" oder Verbandskasten erlangt Ihr wieder hundertprozentige Fitness – bis zum nächsten Biß!
Im Gegensatz zum Horror-Benchmark "Resident Evil" bietet Euer Inventar unbegrenzten Stauraum. Ihr laßt Euch keine Waffe entgehen und packt alle Gegenstände in die Tasche, die Ihr zur Lösung diverser Rätsel benötigt. Neben vielen Puzzles Marke "Schlüssel ins Schlüsselloch" bereiten Euch gelegentliche Denkaufgaben Kopfzerbrechen. Ihr müßt z.B. einige Buchzeilen richtig deuten oder ein Zahlenspiel lösen.
"Silent Hill" spielt mit Spannungselementen aus dem "Handbuch für Gruselszenarien": Plötzliche Klopfgeräusche, Blutlachen auf dem Boden, markerschütterndes Zerspringen einer Fensterscheibe, Telefone, die nicht funktionieren und dann doch beim Verlassen des Zimmers zu klingeln beginnen – Hitchcock läßt grüßen. Unterstützt wird die gespenstische Atmosphäre durch düstere, unterschwellige Klänge, die bei nahender Bedrohung in ein hämmerndes Crescendo ausarten. Auch bei den Soundeffek-


Halbgott in weiß? So kommt man auch zu neuen Patienten...

"Silent Hill" ist nichts für zartbesaitete Mitmenschen. Schon die erste Spielminute hat's in sich: Unter donnernder Musikbegleitung lauft Ihr eine schmale Gasse entlang und macht im Licht Eurer Taschenlampe eine grausige Entdeckung. Immer wenn Ihr in die Paralleldimension wechselt, werden Eure Nerven zum Zerreißen gespannt. Vorausgesetzt, Eure Playstation ist mit einer Hifi- oder Surround-Anlage gekoppelt, da der erstklassige Sound die Basis für endlose Adrenalinschübe bildet. Leider weist der Horror-Schocker auch Längen auf: Im Gegensatz zu "Resident Evil" müßt Ihr oft lange Wege in Kauf nehmen, um Euer nächstes Ziel zu erreichen - das nervt auf Dauer. Trotz der kleinen Schwächen ist "Silent Hill" der bis dato atmosphärischste Genrevertreter, der Euch auch ohne übertriebene Splatter-Effekte das Fürchten lehrt.

OLIVER SCHULTES


Praktisch: Gleich zu Beginn Eures Abenteuers findet Ihr eine Taschenlampe, die Euch in dunklen Räumen gute Dienste leistet.


Bei Dr. Kaufmann ist Mißtrauen angebracht, deshalb schleicht Ihr in sein Motel-Zimmer und wühlt in seinen Sachen.

Darsteller


Harry Mason: Hauptdarsteller


Cheryl Mason: Harry's Tochter


Cybil Benett: Police-Officer

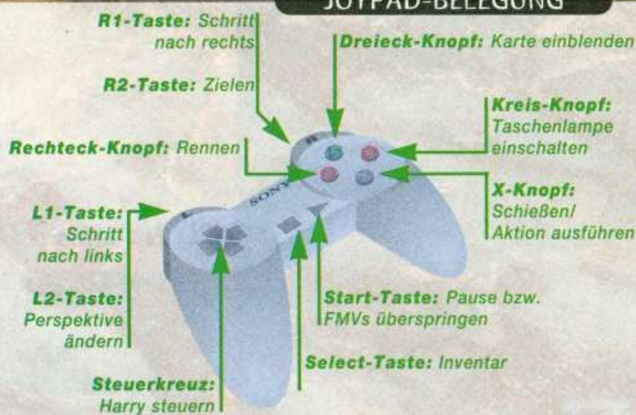

Dahlia Gillespie: Seltsame alte Frau


Alessa: Mysteriöse junge Frau


Dr. Kaufmann: Leitender Arzt


Lisa: Krankenschwester

JOYPAD-BELEGUNG



HOT Line

PRIMA AN DER WAND LANG: Fliegende Kreaturen machen Euch Probleme – Ihr seht sie spät, und sie kommen ständig aus anderen Richtungen. Um die Angriffsfläche für das Monster zu verringern, lehnt Ihr Euch an eine Häuserwand; Angriffe von hinten sind jetzt unmöglich. **AUSWEICHEN:** Wieviele Monster Ihr tötet, spielt für den Ausgang des Spiels keine Rolle. Laßt Euch also nicht durch unnötige Keilereien ablenken; vor allem, wenn Ihr bereits verletzt seid. Den meisten Gegnern könnt Ihr problemlos davonlaufen, fliegenden Kreaturen weicht Ihr durch einen Schritt zur Seite aus. **GUTES ENDE:** Für ein positives Ende (Good) muß Dr. Kaufman in der Schlußszene am Leben sein. Rettet ihn, wenn er in Annies Bar überfallen wird. **HAPPY END:** Um das Happy End (Good+) zu sehen, muß neben Dr. Kaufman auch Cybil überleben. Wenn Ihr sie auf dem Jahrmarkt trefft (beim Karussell) und von ihr beschossen werdet, geht Ihr folgendermaßen vor: Nähert Euch Cybil, bis sie die Waffe zieht. Springt nun flink zur Seite, so daß Cybils Projektil an Euch vorbeisegelt (falls Ihr getroffen werdet, benutzt Ihr schnell einen Verbandskasten). Wiederholt diesen Vorgang, bis der Polizistin die Munition ausgeht. Stellt Euch nun vor sie und benutzt das "Flauros", das Ihr im Krankenhaus vom Boden gewischt habt. Jetzt kommt Cybil wieder zu Sinnen und ist gerettet.

RE-Fans haben keine Probleme, sich an die Steuerung von "Silent Hill" zu gewöhnen. Einige Tastenbelegungen sind identisch mit Capcoms Zombie-Klassiker. Beim Zielen nimmt Euch das Programm Arbeit ab, nur die ungefähre Richtungsfindung ist Eure Angelegenheit. Wollt Ihr den totalen Überblick, wechselt Ihr mit L2 in die Ego-Perspektive und schaut durch die Augen Eures Alter Egos.

ten gab sich Konami viel Mühe: Egal, ob Ihr durch's Gras schlurft oder auf Metallboden trampelt – jedes Laufgeräusch wird realistisch wiedergegeben. Originalgetreu auch die akustische Wiedergabe Eurer Schüsse, genauso wie der Hall in hohen Räumen. Bleibt Ihr nach einem langen Sprint stehen, hört Ihr sogar die Atemgeräusche Eures Charakters; wie Ihr nach Luft schnappt, sich Euer Pulsschlag langsam senkt und Ihr zur Ruhe kommt. Neben einem mehrminütigen Intro spinnen zahlreiche Zwischensequenzen, in der Hauptsache Dialoge, die Geschichte weiter. Oft werden diese von kurzen, vorgerenderten FMVs eingeleitet und dann auf Basis der echten 3D-Spieleoptik fortgeführt.

Am Ende Eures Abenteuers seht Ihr einen von vier Abspännen. Welches Extro Euch präsentiert wird, hängt von Euren Aktionen in bestimmten Schlüsselszenen ab: Helft Ihr Person XY, oder überlaßt Ihr sie ihrem Schicksal? So kann es Euch passieren, daß Ihr "Silent Hill" durchspielt, aber trotzdem kein "Happy End" zu sehen bekommt. Einen fünften Abspann hält der "Next Fear"-Modus bereit: Diese Spielart wird freigeschaltet, wenn Ihr "Silent Hill" durchgespielt habt. Außer dem zusätzlichen Storyende bietet der "Next Fear"-Modus vier neue Waffen – eine ratternde Kettensäge, eine durchschlagskräftige Bohrmaschine, ein scharfes Samuraischwert und eine futuristische Laserkanone.

"Silent Hill" stellt Euch drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, die sich in Monsteraufkommen, Lebensenergie und Munitionsversorgung unterscheiden. Als Speicherpunkte dienen Notizblöcke, die Ihr in Abständen von ca. 20 Minuten Spielzeit findet. Erstaunlicherweise bietet ein Block auf der Memory Card Platz für elf Spielstände – somit passen theoretisch 165 Spielstände auf eine Memory Card!

Da die Story einen wichtigen Spannungsfaktor darstellt, wollen wir nicht alles verraten. Nur soviel: Nachdem blutverschmierte Notizen Eurer Tochter auf schreckliches Treiben in der örtlichen Schule hinweisen, entdeckt Ihr dort im Pausenhof eine verschlossene Turmuhr. Dahinter bringt Euch ein Aufzug in die Tiefe. Nach wenigen Metern erreicht Ihr einen weiteren Aufzug, mit dem Ihr wieder nach oben kommt. Als Ihr den Turm verlaßt, seid Ihr erneut im Pausenhof.



Ähnlich wie in "Resident Evil" zeigt Euer Portraitfoto Euren aktuellen Gesundheitszustand an



Perfekt: Eure zoombare Karte zeigt genau an, wo Ihr seid und wo Ihr hin müßt.

Auf den ersten Blick scheint alles unverändert. Doch als Ihr wieder in den Innenraum der Schule gelangt, ist nichts wie vorher. Wo Klassenräume waren, sind nun Folterkammern. Blutverschmierte Wände bieten ein schreckliches Bild. Was ist hier los? Wo seid Ihr nur gelandet? *ts*

! Gänsehaut pur: An manch' schockierender Stelle rast Euer Herz, und der Schweiß rinnt von der Stirn. Vor allem die fantastische Musikuntermalung, oft unterschwellig bedrohlich, bei Gefahr laut und pulsierend, sorgt für Panikattacken und Angstzustände. Düstere Umgebung und teilweise ekelerregende Mutationen verdunkeln die Atmosphäre zusätzlich. Während das Ambiente genial ist, leidet der Spielspaß unter langen Laufwegen und simplen Rätseln. Angriffe der meist statisch und langsam agierenden Gegner wehrt Ihr mit ein paar Schüssen schnell ab – wenig aufregend! Und die Zwischen- und Endgegner sind ein schlechter Scherz, mit immer der gleichen, simplen Taktik macht Ihr ihnen den Garaus. So sehnt Ihr oft der nächsten Zwischensequenz entgegen, um die spannenden Story weiterzuverfolgen.



THOMAS SZEDLAK



Wer treibt falsches Spiel mit Harry Mason? Vielleicht Dr. Kaufmann...



...oder doch die liebliche Polizistin Cybil, die sich Sorgen um Euch macht und Minuten später auf Euch feuert.

SPIELSPASS **83%**

SILENT HILL

LOAD
CONTINUE
START
OPTION

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	91%

RUMBLE

Atmosphärisch fesselndes 3D-Gruselabenteuer mit spannender Story und dramatischer Soundkulisse. Lange Laufwege trüben die Freude.

AB 18

Entwickler: Crave Entertainment, USA

Fighting Force 64



Autsch: Mit der Eisenstange streckt Ihr die Feinde mit einem Hieb nieder.



Rund eineinhalb Jahre nach der Playstation-Version dürfen nun Nintendo-Schläger gegen Gangsterboß Zeng in den Kampf ziehen: Wie im Sony-Vorbild wählen ein bis zwei Spieler aus vier furchtlosen Hinterhofschlägern und säubert Hauptquartier-Tower, U-Bahnhof, Flughafen und schließlich die geheimnisvolle Räuberhöhle auf der Technoinsel vor anstürmenden Bodyguards, Mechanikern und Punks. Mit schnellen Faust- sowie Fußcombos, Bodenrutschern, Sprintattacken und kräftezehrendem Superschlag mischt Ihr die Schurken auf, am Boden liegende Gegner kassieren einen verächtlichen Tritt. Für bleibende Schäden sorgen Waffen wie Schlagstock, Pistole und Panzerfaust, aber auch herumliegende Gegenstände wie Feuerlöscher und Autoreifen. Blocken die Fieslinge alle Eure Attacken, packt Ihr sie am Kragen und schleudert sie in Schaufensterscheiben und durch Türen: Ihre Kollegen reißen fliegende Kontrahenten jedoch nicht mit. Alle paar Abschnitte wartet ein kraftstrotzender Obermotz, der Euch mit cleveren Kampftechniken oder durchschlagskräftigem Mündungsfeuer ordentlich einheizt. Im Vergleich zur Playstation-Version blieben alle Spielelemente erhalten, nur nervige Zwischenbilder unterbrechen für kurze Zeit die Action. *oe*



"Fighting Force 64" begeistert mich ebenso wie die Playstation-Version: Mit dem Analogstick lassen sich in der Bedrängnis die Combos präzise auf mehrere Gegner verteilen, das umfangreiche Schlagsortiment sowie massig Waffen sorgen für Abwechslung. Die verzweigten Levelpfade motivieren zum erneuten Durchspielen, nur das Hintergrundgetrommel wirkt lasch. Im Gegensatz zu anderen MAN!ACs stören mich die gelegentlichen Ruckeleinlagen und der dezent langsamere Spielablauf nur wenig: Die Keilerei wird dadurch weder unfair, noch fallen die Mängel im Kampfgetümmel besonders auf. Mangels Alternativen möchte ich den 3D-Prügelscroller allen Nintendo-Schlägern an's Herz legen: Auf einen besseren Genrevertreter müßt Ihr mit Sicherheit lange warten.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 77%

128 BIT · RUMBLE · AB 16

HERSTELLER	CRAVE
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	74%
SOUND	67%

Etwas langsamer als die Playstation-Fassung: Motivierender, aber brutaler 3D-Prügelscroller mit massig Specials und Waffen.

Andere Versionen
Das Playstation-Original wurde in MAN!AC 1/98 mit 79% Spielspaß bewertet. „Fighting Force 2" soll im 3. Quartal für die Playstation erscheinen.

Entwickler: Yuke, J

Evil Zone



Bei Würfen und Feuerballduellen erwarten Euch spektakuläre Perspektiven



Mit der Anime-Keilerei "Evil Zone" entführt Euch Titus in die Welt furchteinflößender Backpfeifenzauberer und überdimensionaler Schwertkrieger: Allein stellt Ihr Euch den Tücken des Survival-, Story-, Trainings- und Turniermodus, zusammen mit einem Kumpel wählt Ihr das VS-Duell.

Im Gegensatz zu allen anderen Prügelspielen seit 16-Bit-Zeiten kennen die anfangs neun "Evil Zone"-Helden nur einen Angriffsbutton: Eure Hiebe und Tritte variieren je nach Abstand zum Feind, mächtige Würfe, ratternde Combos und blitzende Feuerbälle führt Ihr in Kombination mit einfachen sowie komplexen Steuerkreuzkommandos aus. Eine zweite Feuertaste ist für den Block reserviert: Der Rhythmus aus Angriff und Parade bestimmt das Kampfgeschehen, da Ihr mit dem Verteidigungsknopf einen Energieschild aktiviert, der Euch auch vor Hieben in den Rücken schützt. Während das Kampfsystem einfach gestrickt ist, sorgt die Actionkamera mit Nahaufnahmen, schnellen Schnitten und rasanten Kamerafahrten für Abwechslung. Wer beharrlich alle Heldenschicksale mit eingestreuten Polygonanimation durchkämpft, darf sich auf die verstecken Bonusoptionen und Kämpfer freuen: "Evil Zone" ist ein Fall für Beat'em-Up-Einsteiger. *oe*



Mit der spektakulären Action-Kamera sind die "Evil Zone"-Duelle auch für Genreprofis einen Blick wert, über das simple Spielprinzip kann sie aber nicht hinwegtäuschen: Habt Ihr den Wechsel zwischen Hieben und Block erst einmal im Blut, dehnen sich die Zweispielerduelle zu endlosen Gefechten um wenige Pixel der Energieleiste aus. Das Move-Sortiment ist ziemlich klein: Auch im hohen Schwierigkeitsgrad greifen die CPU-Schläger immer mit der gleichen Combo an. Anfänger kommen dagegen mit der unkomplizierten Steuerung und den wenigen Moves prima zurecht, Handkantenneulinge sollten ein Probespiel erwägen. Grafik und Sound halten sich an das spielerische Niveau: Eure Helden erscheinen etwas kantig, die Hintergrundsynthesizer jodeln ohne Elan vor sich hin.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 64%

AB 12

HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	75%
SOUND	69%

Da gähnt der Prügelprofi: Anime-Keilerei mit einem Angriffsknopf und entsprechend wenig Moves, aber rasanter Action-Kamera.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Original-Entwickler: Westwood, USA • **N64-Version:** Looking Glass, USA

Command & Conquer



Unterstützung von oben: Der Transportheli mit frischen Bodentruppen setzt zur Landung an.



Heiße Spiele im Wüstensand: Flammenwerfer-Einheiten sind im Nahkampf sehr effektiv.



Die Masse macht's: In den ersten Missionen müßt Ihr auf's Fußvolk vertrauen – schickt es nur im Verbund an die Front.

Intro, Briefings und der Abspann müssen logischerweise ohne die digitalisierten FMVs des PC-Originals auskommen. An der



Nur Standbilder, keine FMVs: Die Mission-Briefings auf dem N64.

Sprachausgabe wurde nicht gespart, in leicht nuscheligem Deutsch werden



Zuckerl für den Sieger: Nach gewonnener Mission erscheint eine kurze FMV-Sequenz.

Storyverlauf und Missionsbeschreibung wiedergegeben. Dazu gibt's wechselnde Standbilder – mal digitalisiert, mal gerendert – und kleinere Animationen.

N64 Genre-Premiere: Nintendo will das Konsolen-Schlachtfeld nicht weiter der Konkurrenz überlassen und veröffentlicht mit „Command & Conquer" einen Klassiker der Echtzeit-Strategie für's N64. Die Bitmap-Optik des PC-Originals wurde durch speicherplatzsparende Polygongrafik ersetzt, die 30 Levels mit vier N64-exklusiven Zusatzmissionen ergänzt. Trotz 3D-fähiger Darstellungstechnik spielt sich „C&C" auch auf der Nintendo-Maschine wie das 2D-Original. Im Gegensatz zur Playstation-Referenz „Warzone 2100" dürft Ihr die Umgebung weder drehen noch zoomen, nur gelegentlich senkt oder erhöht sich die Perspektive automatisch. Das Expansion-Pak wird unterstützt und sorgt für schärfere Optik.

Zu Beginn wählt Ihr zwischen den Truppen der GDI (Global Defense Initiative) und der terroristischen Bruderschaft des NOD, angeführt vom glatzköpfigen "Mr. Größenwahn" Kane. Der langanhaltende Streit um hochbegehrtes Tiberium führte zu ersten kriegerischen Auseinandersetzungen, die beidseitige Mobilmachung läuft auf Hochtouren.

Ob GDI- oder NOD-Anführer – Eure meisten Aufgaben haben die vollständige Auslöschung des Gegners zum Ziel. Manchmal verteidigt Ihr auch ein ziviles Dorf oder macht es im umgekehrten Fall als fanatischer Jünger Kanes dem Erdboden gleich. In der Regel errichtet Ihr zuerst mit einem Baufahrzeug eine Fabrik, in der Ihr weitere Gebäude wie ein Kraftwerk und die Tiberium-Verarbeitung in Auftrag gebt. Die Ernte im benachbarten Tiberium-Feld bringt Geld in die Kasse, das Militär-Budget steht. In Kasernen werden nun Infanteristen "produziert", aus Fabriken kommen fette Panzer und anderes Kampfgerät. Zu Beginn ist Eure Bauliste noch kurz, erst nach und nach offenbart sich Euch das volle Angebot an kriegerischer Vernichtungsmaschinerie.





Mit eingesteckter Speichererweiterung wirkt die Optik etwas schärfer (rechtes Bild in Highres mit RAM-Pak).

Habt Ihr den ersten Angriffen standgehalten, solltet Ihr Euch den Strategenkopf über eigene Attacken zerbrechen. Bevor Ihr Euch leichtsinnig ins Verderben stürzt, ist das Erkunden feindlichen Gebiets unabdingbar. Denn Euer Sichtfeld umfaßt nur die Landschaft nahe Eurer Einheiten, alle weiteren Locations bleiben im Dunkeln. Ihr schnappt Euch also eine schnelle Aufklärungseinheit und tastet Euch vorsichtig an den Feind heran. Nützlich auch der Tarnpanzer, eine von wenigen Spezialeinheiten, die GDI- und NOD-Truppen voneinander unterscheiden. Der Tarnpanzer wird erst sichtbar, wenn er angegriffen wird. Langsamer, aber nicht weniger effektiv ist die Ingenieurs-Einheit, die zu Fuß unterwegs ist und feindliche Gebäude bei Betreten in Euren Besitz übergehen läßt. Erreicht Ihr die gegnerische Basis, überprüft Ihr Verteidigungslevel, Schwachpunkte und den optimalen Angriffsweg. Bäume und Sträucher geben Euch Deckung, vom Gipfel einer Anhöhe trefft Ihr besser.

Wie bei PC- und Playstation-Versionen aktiviert Ihr über einen Cursor einzelne Personen oder Fahrzeuge, die Zeigergeschwindigkeit läßt sich in drei Stufen verändern. Mit einem Lasso faßt Ihr mehrere Einheiten zu einem Kampftrupp zusammen. Die C-Tasten belegt Ihr mit vier Gruppen und könnt so schnell zwischen einzelnen Teams umschalten –

! "Kommandanten und Eroberer" mit N64-Abzeichen dürfen sich freuen: Auch drei Jahre nach dem Original macht die Synthese aus strategischer Planung und adrenalinfördernder Action eine Menge Spaß. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und führt unerfahrene Strategie-Neulinge sachte an die Thematik heran. Doch die Alterserscheinungen von "Command & Conquer" sind unverkennbar - nicht nur in optischer Hinsicht. Vor allem die mangelnde Kommandovielfalt fesselt Euch die Hände. Schickt Ihr in "Warzone 2100" Eure Einheiten mit gezielten Instruktionen in die Schlacht, könnt Ihr in "C&C" vieles nicht beeinflussen. Auch die fehlenden Automatisierungsoptionen lassen sich anfangs verschmerzen, doch bei späteren Großkämpfen nervt es tierisch, daß Ihr nicht mehrere Bauaufträge auf einmal geben könnt.

THOMAS SZEDLAK







Mit der Z-Taste klappt Ihr das Baumenü herein (linkes Bild). Das mittlere Bild zeigt das Lasso zum Aktivieren mehrerer Einheiten, rechts der Fazitbildschirm nach der Mission.

SPIELSPASS **81%**

256 MBIT · RUMBLE · RAM-PAK · D · AB 12

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	67%
SOUND	74%

Originalgetreue Umsetzung des Klassikers: Unterhaltsame Echtzeit-Strategie für Einsteiger, dank Befehlsmangel etwas nervig.

Andere Versionen

Das PC-Original erschien 1995, Umsetzungen für Playstation und Saturn wurden in MAN!AC 1/97 mit 87% bzw. 85% Spielspaß bewertet (Abwertung um je 6%). Für die Playstation erschien auch der zweite Teil "Alarmstufe Rot" (88% in MAN!AC 12/97) sowie die Missions-Sammlung "Gegenschlag" (84% in MAN!AC 10/98).



Gegen NOD-Infanterie (graue Uniform) haben GDI-Fahrzeuge leichtes Spiel – die ersten Missionen sind simpel.

praktisch für die Zangentaktik, also Angriffe von zwei Seiten. Das Steuerkreuz wird nicht zum Steuern, sondern für zwei Spezialkommandos genutzt: Gebt Ihr den Befehl "Truppen streuen", nehmen Eure Einheiten die Gefechtsposition ein und verteilen sich. "Rückzug" kommandiert alle Eure Truppen zurück zur Basis.

Optische Details hauchen der Miniaturwelt von "Command & Conquer" Leben ein. Infanteristen werfen sich bei Gegenwehr zu Boden und feuern dann weiter, aus dem Schornstein steigen Rauchwölkchen 'gen Himmel und die Geschütztürme zielen, auch für's Auge nachvollziehbar, immer in die richtige Richtung.

Soundmäßig geht ebenfalls die Post ab: Die Begleitung durch höhrenswerte Technotracks wird von wummernden Explosionen begleitet, Sprachsamples Eurer Einheiten lassen selbige menschlicher wirken. Doch das täuscht, denn in der deutschen Version von "Command & Conquer" besteht auch das Fußvolk aus kybernetischen Blechkameraden.

Ein Problem, das die Playstation-Version zur Frustfalle werden ließ, wurde auf dem N64 ausgemerzt: Ihr dürft die teilweise mehrstündigen Missionen jederzeit auf Modul-Batterie speichern. *ts*



Hättet Ihr den Gebäuden eine Patrouille zur Seite gestellt, wäre das nicht passiert. Nun hilft nur noch die Reparatur.

Alternativen

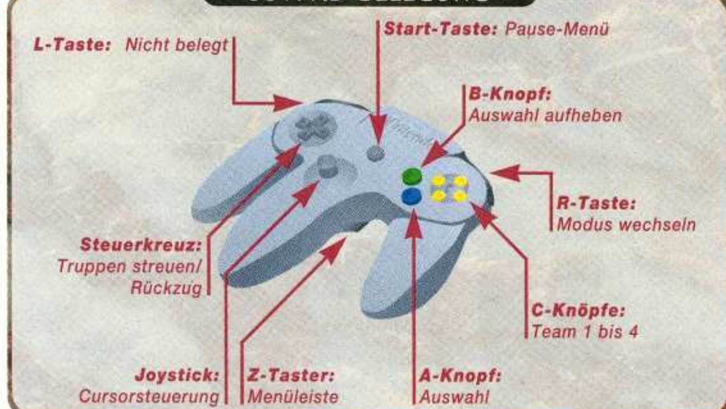
gibt's für N64-treue Hobby-Strategen bisher keine. Im Herbst soll sich die traurige Situation ändern, das bereits zur E3 '98 angekündigte "Starcraft 64" nähert sich der Fertigstellung. Blizzards inoffizieller Nachfolger von "Warcraft 2" (die Playstation-Version wurde in MANIAC 9/97 mit 85% bewertet) begeisterte vor zwei



Für Solo-Strategen (oben) und Zweispieler-Gefechte: "Starcraft 64" kommt im Oktober.

Jahren PC-Strategen mit drei unterschiedlichen Rassen und schicker Sci-Fi-Optik. Die N64-Version soll dank RAM-Pak-unterstützter Highres-Auflösung für gute Übersicht sorgen und einen Zweispieler-Modus bieten.

Für den PC erscheint in Kürze übrigens der dritte Teil der "Command & Conquer"-Serie mit dem Untertitel "Tiberian Sun".



Entwickler: Sony, J



Ape Escape



Auch unter Wasser geht es nicht friedlich zu: Statt Euch in aller Ruhe die goldenen Dreiecke sammeln zu lassen, verbündet sich der Hammerhai mit dem Affen gegen Euch.



Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Bleibt Ihr an Bord, kann Euch der Riesenfisch nichts, doch rudern will gelernt sein.



Volle Tarnung: Viele Affen bemerken Euch erst im letzten Augenblick, wenn Ihr langsam in ihre Richtung kriecht.

Dual Shock ist bei "Ape Escape" Pflicht, selbst die letzten Analogmuffel müssen hier zum



Für dieses Spiel ist ein Analog Controller ("DUAL SHOCK") erforderlich.

neuen Pad greifen. Damit der Umstieg leichter fällt, bietet Sony eine Sonderedition an: "Ape Escape" zusammen mit einem grünen Dual-Shock-Pad gibt es für günstige 140 Mark.

PS Als die Freunde Spike und Buzz die neu erfundene Zeitmaschine des alten Professors bewundern wollen, erwartet sie im Labor das pure Chaos: Eine Affenhorde hat den Wissenschaftler sowie seine Enkelin Katie gefesselt und flüchtet in verschiedene Zeitepochen. Ihr Anführer ist Specter, der bislang im Vergnügungspark ein friedliches Leben als Maskottchen geführt hatte. Per Zufall gelangte er jedoch in den Besitz eines Helms, der seine Intelligenz um ein Vielfaches erhöht. Leider hatte der Prototyp einen Produktionsfehler, so daß aus dem freundlichen Specter ein machtgieriger Welteneroberer wurde. Um die Menschheit zu retten, muß Spike die Affenhorde einfangen, bevor sie die Geschichte verändert.

Ihr schlüpft in die Rolle von Spike und schlagt Euch durch 20 Levels in sieben Zeitepochen. Ihr bewegt Euch frei durch die 3D-Landschaft, während Euch die Kamera über die Schulter blickt. Per Knopfdruck zentriert Ihr die Ansicht hinter Euch oder blickt durch Spikes Augen.

Bevor Ihr die ersten Affen einfangt, macht Ihr Euch mit der Steuerung vertraut: Diese ist erstmals nur mit einem Dual-Shock-Pad möglich, alle Tasten sind für zahlreiche Manöver genutzt (mehr dazu im entsprechenden Kasten), auch einige Transportmittel profitieren von der Steuerung: Paddelboote und Kettenpanzer sind so realitätsgetreu lenkbar. Damit Ihr Euch leicht an die komplexe Padbelegung gewöhnt, hat Euch der Professor der Zeitstation einen Übungsraum spendiert. Außerdem findet Ihr in den Spielstufen Briefkästen mit Hinweisen, die Euch Steuerungskniffe verraten oder Tips für den nächsten Abschnitt geben. Habt Ihr einige Level abgeschlossen, bekommt Ihr neue Ausrüstung geschickt, darunter einen Propeller zum Fliegen oder ein Fernlenkauto (mehr darüber im Kasten rechts). Bei diesen müßt Ihr erst in einem kurzen Übungsabschnitt zeigen, daß Ihr sie beherrscht, bevor Ihr den nächsten Level betretet. In der ersten Reise durch die Zeitalter müßt Ihr in jedem Level eine vorgegebene Anzahl Affen mit dem Zeitnetz einfangen und so



Vor den Menschen bewohnten Saurier die Erde: Dieses Exemplar wurde vom Professor "Dexter" betitelt und...



...öffnet Euch bei einem gezielten Schlag auf die Schnauze den Weg in seine inneren Organe.

Mehr Spiel(e) für's Geld

In den Levels findet Ihr versteckte Goldmünzen, die keinen direkten Einfluß auf den Spielverlauf haben. Stattdessen öffnen sie in Eurer Basis drei geheime Minispielchen, die durchaus reizvoll sind und originelle Steuerungsvarianten vorführen:

SKI KIDZ RACING: Für zehn Münzen öffnet sich diese Mischung aus Skirennen und Langlauf: Ihr wählt aus den "Ape Escape"-Hauptfiguren und geht danach als flaches Sprite im "Parappa"-Stil auf die Piste. Drei Strecken stehen zur Wahl, auf denen Ihr Eure Raketenski mit den beiden Sticks unabhängig lenkt: Nur wenn Ihr Eure Bretter möglichst lange parallel zueinander stellt, werdet Ihr wirklich schnell.



SPECTER BOXING: 20 Münzen kostet Euch diese affige Faustkampfübung: Mehrere Primaten stehen zur Wahl, bevor es in den Boxring geht. Dort mustern sich die beiden Kontrahenten, bewegen könnt Ihr Euch nicht. Stattdessen kontrolliert Ihr die beiden Fäuste und versucht, Euren Gegner auszuknocken oder zumindest nach drei Runden als Punktsieger hervorzugehen.



GALAXY MONKEY: Habt Ihr 40 Münzen ergattert, dürft Ihr ein klassisches Ballerspiel anwählen: Euer UFO fliegt über den ganzen Bildschirm, die ausgeflippten Gegnerscharen kommen aus allen vier Richtungen und hinterlassen bei Beschuß Power-Ups. Mit dem rechten Stick könnt Ihr Eure Bordwaffen ähnlich wie bei "Robotron 2084" unabhängig voneinander lenken.





Training tut Not: In der Zeitzentrale könnt Ihr jederzeit den Umgang mit Eurer Ausrüstung üben.



Immer recht freundlich: Dieser schießwütige Mech-Verschnitt aus Specters Armee leidet zu Eurem Glück unter mangelndem Zielvermögen.



Schlittschuh für jedermann: In der Eiszeit flitzen Euch die gut ausgerüsteten Affen schnell davon

in die Gegenwart zurückbefördern. Habt Ihr das geschafft, werdet Ihr automatisch auf die Zeitstation zurückgebeamt. Danach könnt Ihr die Abschnitte beliebig wiederholen, um die restlichen der rund 200 Affen abzuräumen sowie Boni aufzustöbern. Ihr findet goldene Dreiecke in der Landschaft, auch die meisten Gegner spucken welche aus, wenn Ihr sie erledigt habt. Habt Ihr 100 Stück, winkt Euch ein Extraleben. Besser versteckt sind die goldenen Spike-Münzen: Wenn Ihr ausreichend davon ergattert, werden die drei Minispiele in der Zeitstation freigeschaltet (auch dazu mehr im Extra-Kasten). Wiederholte Durchgänge lohnen sich vor allem dann, wenn Euch der Professor neue Ausrüstung geschickt hat: Häufig erhaltet Ihr erst damit Zutritt auf Teile des Levels, die vorher verborgen waren.

Nicht nur die Tierwelt der einzelnen Epochen will Euch an's Leder, Specter hat seine Artgenossen gut vorbereitet auf die Reise geschickt: Jeder Affe trägt eine Kopie des Denkhelms und läßt sich deshalb nicht einfach einfangen. Ist die Lampe blau, hat Euch der Primat nicht bemerkt und geht friedlich seinem Treiben nach, bei Verdacht leuchtet der Alarm rot und die Tiere setzen sich zur Wehr: Besonders garstig sind Affen in schwarz, die schon aus weiter Entfernung auf Euch schießen.

Zwischen den Zeitaltern erwartet Euch eine böse Überraschung: Specter hat Euren Freund Buzz entführt und unter Kontrolle gebracht. Ihr müßt gegen ihn zu einem Wettrennen über einen Kurs voller Fallen antreten. Bei einem Fehltritt steht Ihr schnell als Verlierer da.



Auch wenn Ihr dem Blechkumpan eine Delle haut, geht die Tür nicht auf: Erst müssen fünf Affen gefangen sein.

Spike beginnt seine Jagd in der Urzeit der Erde: Die primitiven Lebensformen reagieren aggressiv auf Eure Ankunft,

Die Story

von "Ape Escape" wird in Echtzeit-Sequenzen während des Spiels weitererzählt. Nette Effekte wie stilechte Funkstörungen machen sich positiv bemerkbar. Dafür klingen die meisten deutschen Sprecher so, als ob sie die bunte Optik in ein frühkindliches Stadium zurückversetzt hätte. In den Levels selbst hört Ihr davon zum Glück nur wenig.

Extra-Power

Während Ihr Euch durch die verschiedenen Zeitepochen schlagt, entwickelt der Professor neue Ausrüstungsgegenstände. Unten seht Ihr eine Kurzübersicht zu allen neun Werkzeugen, die Ihr im Lauf des Spiels erhaltet.



ZEITNETZ: Fängt Spike damit einen Affen ein, wird dieser in die Gegenwart zurückbefördert.



LICHTSCHWERT: Jedi für jedermann: Damit macht Ihr Feinde im Nahkampf platt oder betäubt Affen.



WASSERNETZ: Dieses Gerät benutzt Ihr, um flott zu schwimmen oder tauchende Affen zu erwischen.



AFFENRADAR: Orientierung verloren? Mit dem Radar peilt Ihr Eure nächste Beute an.



SCHLEUDER: Nur damit trefft Ihr fliegende Gegner oder sonst unerreichbare Schalter.



ZAUBERREIFEN: Schwingt Ihr den Reifen flott um die Hüften, könnt Ihr eine Weile besonders schnell laufen.



PROPELLER: Durch Drehen des rechten Sticks fliegt Ihr damit nach oben oder fangt einen Sturz ab.



FERNLENKAUTO: Durch kleine Lücken in Zäunen könnt Ihr nur das kleine Auto hindurchsteuern.



ZAUBERBALL: Dieses Extra bekommt Ihr als letztes: Damit zertrümmert Ihr brüchige Wände

!

Da kommt Freude auf: Endlich wird der Analog-Controller sinnvoll und innovativ genutzt. Zu Beginn ist die komplexe Steuerung zwar gewöhnungsbedürftig, habt Ihr jedoch den Bogen raus, wandelt Ihr sicher mit dem Helden durch knallig-bunte Levels. Die 3D-Welten sind gespickt mit tollen Einfällen, die einen kompromißlos bei Laune halten: Wie kommt Ihr z.B. über einen Fluß, in dem gefährliche Fische lauern? Ihr steigt in ein Schlauchboot und schippert zur nächsten Anlegestelle, indem Ihr mit den beiden Analog-Sticks die Ruderbewegungen nachahmt. Selbst verwöhnte Jump'n'Run-Fans freuen sich über die Ideenvielfalt: Drollige Gegner, massig Extras und abwechslungsreiche Level füllen die abgefahrene Affen-Story mit Leben. Einziger Minuspunkt: Die Kamera hinkt dem Geschehen etwas hinterher und muß öfters nachjustiert werden.



OLIVER SCHULTES



Erbittertes Duell: Euer von Specter kontrollierter Freund Buzz fordert Euch zum gefährlichen Laufduell über mit Fallen und Abgründe gespickte Hinderniskurse.


Specters Hauptquartier ist ein in der Atmosphäre schwebendes Schloß. Laßt Ihr Euch von den Flugrobotern von der Plattform treiben, fallt Ihr ins Bodenlose.

Sag mir, wie die Affen heißen... In der Zeitzentrale könnt Ihr Euch jeden der bereits eingefangenen Affen in einem Portrait näher ansehen. Jedes der über 200 Tiere hat einen Namen und individuelle Charakterwerte, in den späteren Levels findet Ihr dabei einige nette Parodien.





Auch Affen kennen Popkultur: Selbst "Akte X" und die Beatles bleiben nicht verschont.

doch kommt Ihr ihnen mit Eurem Lichtschwert leicht bei; erst bei dicken Dinosauriern müßt Ihr aufpassen. Im Zenozoikum erkundet Ihr rätselhafte Ruinen einer verschollenen Zivilisation, in denen sich die Affen an dunklen Ecken verstecken. Gefährlich wird es im gestauten Fluß: Gigantische Zitteraale brutzeln Euch bei Kontakt kräftig durch. Als nächstes landet Ihr in der „primitiven Zeit" mit dem Urvieh Dexter: Haut Ihr dem Saurier eins auf den Deckel, könnt Ihr Euch kurzerhand in seinen Magen vortasten. Seid Ihr wohlbehalten wieder aus dem Verdauungstrakt entflohen, verschlägt es Euch in die Eiszeit. Da Spike nur mit Sommerklamotten unterwegs ist, führt jeder Eiskontakt zu Frostbeulen und Energieverlust; zum Glück spucken erlegte Gegner oft eine Stärkung in Keksform aus, mit der Ihr Euren Vorrat erneuert. Nächster Halt ist die neuere Geschichte, bei der Ihr erstmals von Menschen erdachte Bauwerke erforscht und Euch mit einer neuen Gemeinheit von Specter herumschlagt: Der fiese Primat hat Durchgänge mit elektronischen Toren versiegelt, die erst aufgehen, wenn Ihr eine ausreichende Anzahl seiner Gefolgsleute gefangen habt. In der Gegenwart schließlich folgt Ihr dem Schurken durch eine Kleinstadt und einen Fernsehturm hinauf: Die Affenhorden sind hier harte Brocken, ohne Laserknarre oder Fernlenkraketen begegnet Euch hier keiner mehr. Letzte Station ist Specters alte Heimat, der Vergnügungspark: Hier hält er Katie und den Professor gefangen, die Ihr nach einem Trip durch die Achterbahn befreit, bevor Ihr das mit Kampfmaschinen gespickte, schwebende Märchenschloß betretet. Der Aufstieg ist besonders gefährlich: Ein Fehltritt, und Ihr stürzt endlos in die Tiefe. Schafft Ihr es unbeschadet in den Thronraum, ist „Ape Escape" aber erst halb vorbei. Specter verschwindet im letzten Augenblick – um ihn wiederzufinden, müßt Ihr erst seine ganze Armee einfangen... *us*


Habt Ihr einen Affen mit dem Zeitnetz erwischt, verschwindet er in einem Lichtspektakel in die Gegenwart.


Achterbahn des Schreckens: Plötzliche Abgründe und Blockaden zerren an Euren Nerven.


Feuer aus allen Rohren: Versucht das Geschütz mit explosiver Schleudermunition auszuschalten.

! Optisch kann "Ape Escape" zwar nicht ganz mit Genre-Glanzlichtern wie "Spyro the Dragon" oder "Crash Bandicoot 3" mithalten, trotzdem lockt die knallbunte und nie langweilige Grafik in jeder Welt mit neuen, witzigen Details. Beim Spieldesign dagegen muß Sonys Affentheater keinen Konkurrenten fürchten: Neben der gelungenen Analog-Steuerung und den sehr abwechslungsreichen Levels, die später zwar happig, aber nie unfair werden, überzeugt die Extra-Vielfalt: Die originelle Ausrüstung paßt hervorragend zum abgedrehten Spielstil, besonders das famose Fernlenkauto hat es mir angetan. Das erneute Durchkämmen bereits geschaffter Levels macht so gleich doppelt Spaß als beim etwas drögen "Croc 2". Oft entdeckt Ihr erst mit dem richtigen Extra komplett neue Gegenden. Wer gerne hüpft, muß zugreifen.



ULRICH STEPPBERGER

Keine Chance für Digital



"Ape Escape" ist das erste Playstationspiel, das Ihr ohne Dual-Shock-Pad nicht mehr zocken könnt: Sämtliche Knöpfe sind belegt, das Steuerkreuz dient nur noch zur Verstellung der Kameraposition. Die normalen Buttons wurden einer "Zelda"-Kur unterzogen: In einem Menü legt Ihr beliebig fest, welcher Knopf zu welchem Zweck verwendet wird, so daß Ihr jederzeit umschalten könnt. Die beiden Analogsticks werden ebenfalls fleißig genutzt: Das Ruderboot und den Panzer etwa bekommt Ihr nur mit gut koordinierten Bewegungen unter Kontrolle.

SPIELSPASS **86%**

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 77%

Abwechslungsreich und fordernd: Technisch unauffälliges 3D-Hüpfspiel, aber dank neuer Analogsteuerung spielerisch stark.

RUMBLE · D · AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Behaviour Studios, USA

Bugs Bunny auf Zeitreise



Kistenschleppen für den Schlüssel: Objekte lassen sich aufnehmen und beliebig aufeinanderstapeln.



Zeigt dem fässerwerfenden Käpt'n, was ein Karnickel alles drauf hat: Schnappt Euch die Fackel, entzündet das Pulverfaß und sucht anschließend schleunigst das Weite. Solche Mini-Rätsel garnieren die teils schweren Hüpfsequenzen bei Bugs' Zeitreise.



Übungsleiter Merlin bei der Einweisung: Im Niemandsland lernt Ihr die Aktionsmöglichkeiten von Bugs.

Das Konzept der Zeitreise ist nonlinear – das heißt, Ihr könnt nicht jede Zeitepoche komplett beenden und dann zur nächsten reisen. Vielmehr werden einige Haupt- und Bonus-Level erst zugänglich, wenn Ihr in anderen Welten genügend Wecker-Symbole gesammelt habt. Die Netto-Spielzeit liegt nach Aussage von US-Entwickler Behaviour bei über 20 Stunden – Hasen-Fans nehmen sich schon mal ein Wochenende frei!



Piraten, Schätze & Karotten: Im Mini-Spiel merkt Ihr Euch die Wecker-Position.

PS Warner-Zeichentrickheld Bugs Bunny ist in Nöten: Als er eine Zeitmaschine mit einem Karottensaftspender verwechselt, katapultiert er sich versehentlich in eine andere Zeitdimension. Nun gilt es, in jeder der sechs Welten (Zukunft, Steinzeit, Piratenepoche, Dreißiger Jahre, Mittelalter und Niemandsland) genügend Weckersymbole zu finden. Diese helfen Bugs, weitere Epochen zu bereisen und schließlich in seine eigene Zeit zurückzukehren. Glücklicherweise hat Bugs in Zauberer Merlin einen zuverlässigen Helfer. Er erläutert Bugs die vielfältigen Sprung-, Buddel- und Kampfmanöver, weist ihn auf versteckte Wecker und Karotten hin und speichert für Euch das Spiel auf Mem-Card – ein Block genügt. In jeder der sechs Welten muß Bugs insgesamt drei ausladende Abschnitte bewältigen, und dann noch gegen wütende Attacken eines Endgegners bestehen. Yosemite Sam, die Hexe Hazel, Elmer Fudd oder Marvin der Marsianer tauchen nämlich in den Epochen auf und versuchen, Bugs von der Rückkehr abzuhalten. Trotz des dominanten Hüpfspiel-Prinzips bemühten sich die Designer, Bugs' Zeitreise so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. So stapelt Ihr herumliegende Kisten aufeinander, um höher zu springen, klaut Perlen aus Muscheln, um mit ihnen zu werfen, oder sprengt mit Dynamit Gitterstäbe weg. Witzige Gegner lauern hinter jeder Ecke: Ein kläffender Wachhund wird mit Knochen zeitweise ruhiggestellt, schnappende Haie schubsen Euch ins Meer, und seelig schlafende Flugsaurier werden durch sanftes Vorbeischleichen nicht in ihrer Mittagspause gestört. Selbst eine aufregende Lorenfahrt und magische Extras wie ein meterhoher Supersprung warten auf Euch; allerdings müßt Ihr fast alle Symbole finden, um so weit vorzudringen.

Nach jedem der 22 Abschnitte verrät Euch Merlin, wieviele Artefakte vergessen wurden. Sucht nun entweder nach den Geheimräumen oder wagt Euch in die neue Epoche – aber nur, wenn Ihr genügend Gold-Karotten und Weckersymbole eingeheimst habt. *cb*

! Die Entwickler haben vor ihren Spieldesign-Sessions offensichtlich eine "Bugs Bunny"-Marathonsitzung eingelegt. So viele filmähnliche, humorvolle Animationen habe ich selten in einem Videospiel gesehen: Der asthmatische Pirat japst während der Jagd nach Luft, Elmer Fudd kniet, "Hallo Hase!" rufend, ahnungslos vor dem Karnickelbau und Yosemite Sam hält sich vor der Dynamit-Explosion stilecht die Ohren zu. Auch der Aufbau der plattformlastigen Welten macht insbesondere jungen Playstation-Fans Spaß: Ihr wißt immer, wo es lang geht, die Rätsel sind schnell geknackt und bereichern das Spiel. Leider hakt's an der Technik gewaltig, was auf die Wertung drückt: Die meisten Landschaften sehen trist aus, Bugs schwebt des öfteren in der Luft und der Grafikaufbau erschwert die Übersicht. Für Fans der Serie ist's trotzdem spaßig. CHRISTIAN BLENDL



Dino-Brücke für Bugs: Humorvolle Szenen wechseln sich beständig mit frustigen Passagen ab.



Hektik in der Bank: Ihr seid im Tresorraum eingeschlossen und müßt Euch mit einem Wachhund herumplagen.

SPIELSPASS 71%

BUGS BUNNY Lost in Time

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999 © Infogrames 1999

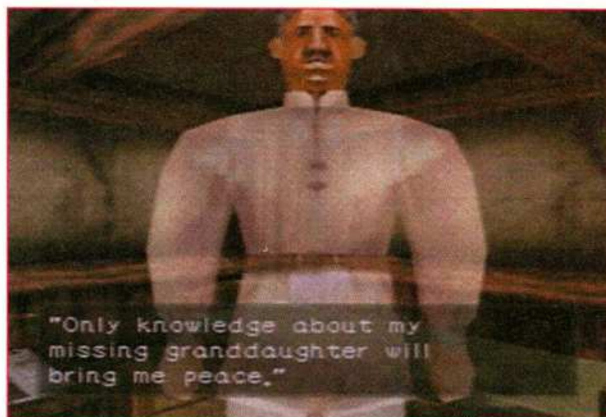
HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	60%
SOUND	58%

Abwechslung ist Trumpf: Schwache 3D-Optik trübt den Spaß an einem detailverliebten Hüpfspiel mit bekannten Toons.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Shadowgate 64



Der Geist eines Verstorbenen stellt Euch eine Aufgabe. Die finale Version wird mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen.



Über das Dach der Kathedrale erreicht Ihr einen weiteren Levelabschnitt

N64 Plündernde Horden ziehen durch's Land und berauben die Reisenden. Der Halfling Del Cottonwood wird Opfer eines Überfalls und auf der Burg Shadowgate eingesperrt. Ein Mitgefangener erzählt Euch von den magischen Gegenständen des Zauberers Lakir, mit denen Ihr den Bösewicht Belzar stoppen könnt. Der will einen bösen Dämon erwecken und die Macht an sich reißen.

In dem 3D-Adventure bewegt Ihr Euch mit den C-Tasten in der Ego-Perspektive durch das Gemäuer, der Analog-Stick dient zum Umschauen. Via Z-Trigger geht Ihr in die Knie, um durch Lücken zu kriechen oder den Boden näher zu untersuchen. Ein Druck auf den B-Knopf öffnet das Inventory-Menü, in dem gefundene Gegenstände aufbewahrt werden. Der Spielverlauf ist simpel: Items (u.a. Schlüssel, Elixiere, Brechstangen oder Statuen) suchen und an passender Stelle anwenden. In Gesprächen mit verschiedenen Personen erhaltet Ihr Hinweise und manchmal auch Aufträge: Bei Erfüllung winken wichtige Gegenstände. Speichern ist jederzeit möglich. *os*

Oliver Schultes

! Trotz vieler Items, atmosphärischer Musik und interessanter Story kann „Shadowgate 64" nicht recht zünden. Das liegt vor allem an der faden Echtzeit-Optik: Öde, farblose Texturen, zähes Scrolling sowie abgehackte Animationen drücken auf die Stimmung. Hinzu kommt, daß durch die eintönige Farbwahl die Gegenstände von den Hintergründen kaum zu unterscheiden sind. Bestes Beispiel: Ein grau-brauner Schlüssel liegt auf einem schmutzig-grauen Boden und wird dadurch fast unsichtbar. So ist es nicht verwunderlich, daß Ihr stundenlang hilflos umherirrt und an einer Stelle hängenbleibt.

Durch Druck auf die R-Taste erscheint die Karte. Leider läßt sie sinnvolle Features wie z.B. Zoomstufen und Standortangabe der Spielfigur vermissen.



SPIELSPASS 51%

128 BIT	
HERSTELLER	KEMCO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK 38%	SOUND 67%

D · AB 6

3D-Adventure ohne Überraschungen; veraltete Optik sowie nervenaufreibende Item-Sucherei führen zu Langeweile und Frust.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger erschien 1989 für's NES.

Produzent: Stephane Bonazza • **Spieldesign:** Alexis Madinier, Yannick Blanchot, Sylvain Branchu • **Programmierung:** David Nadal u.a. • **Grafik:** Marc-Antoine Argenton, Sylvain Ruard-Dumaine u.a. • **Sound:** Thomas Colin, Jean-Marie Philibert, Fochesato Sport



V-Rally 2 Championship Edition



Geht Rangeleien mit anderen Fahrern lieber aus dem Weg – ihre rücksichtslose Fahrweise verwickelt Euch leicht in zeitraubende Unfälle.



England, wie es leibt und lebt: Aus dicken Wolken schüttet es wie aus Eimern. Vorsicht: Rutschgefahr!

Fahrzeugwahl: Bei "V-Rally 2" stehen 27 Boliden parat. Die Traumwagen teilen sich in vier Klassen auf: World Rally Cars (WRC), Kit-Cars mit 2l und 1,6l sowie die Bonus-Cars. Die Bilder unten zeigen Euch aus jeder Gattung einen Vertreter.



Subaru Impreza: World Rally Car



Peugeot 306: 2l Kit-Car



Citroen Saxo: 1,6l Kit-Car



Fiat 131 Abarth: Bonus-Car

PS Vor fast genau zwei Jahren veröffentlichte Infogrames mit „V-Rally“ ein hochkarätiges Rennspiel, das Fachmagazine und Käufer gleichermaßen begeisterte und kürzlich eine Neuauflage in Sonys Platinum-Reihe erfuhr. Vereinzelte Kritikpunkte, wie z.B. häufiges Kippen und gewöhnungsbedürftiges Handling der Autos, sollen mit dem jetzt erhältlichen Nachfolger ausgebügelt werden. Mit vielen neuen Features und verbessertem Fahrverhalten startet „V-Rally 2“ den Angriff auf die Playstation-Referenz „Colin McRae Rally“.

Nach einem fetzigem Renderintro, das Euch mit Musik von "Sin" kräftig aufputscht, findet Ihr Euch im Hauptmenü wieder. In den Spieloptionen konfiguriert Ihr „V-Rally 2“ nach Euren Wünschen: Ändert u.a. Steuerung, Bildformat (4:3 oder 16:9), Sprachausgabe (deutsch oder englisch) sowie Speicherfunktionen (Auto-Save) oder seht Euch die bisherigen Bestleistungen und erspielten Extras an. Habt Ihr Eure individuellen Einstellungen vorgenommen, die Anzahl der Spieler (1 bis 4 Teilnehmer) gewählt und Euren Namen verewigt, geht's an die Wahl des Fahrzeugs: 17 offizielle Rally-Boliden plus zehn Extra-Wagen stehen bereit, um mit ihnen (hoffentlich) gekonnt in einem der vier Spielmodi um die Kurven zu driften.

Im Arcade-Modus tretet Ihr in drei Schwierigkeitsstufen gegen drei andere Konkurrenten an. Verpaßt Ihr dabei innerhalb eines Zeitlimits den nächsten Checkpoint, müßt Ihr den Kurs von vorne beginnen – vorausgesetzt, Ihr verfügt über genügend Credits. Fahrt Ihr als Erster über die Ziellinie, erhaltet Ihr einen extra Versuch gutgeschrieben; Beendet Ihr die Folge aus mehreren Rennen auf dem Siegertreppchen, wird die nächste Spielstufe freigeschaltet. Der zweite Spielmodus nennt sich „V-Rally Pokal“ und weist mit Europa-, Welt- und Experten-Pokal ebenfalls drei Schwierigkeitsgrade auf. Wie im Arcade-Modus kämpft Ihr mit drei weiteren Teilnehmern um den Gesamtsieg – zum Glück wirken sich Schäden nicht negativ auf die Fahrleistungen Eures Boliden aus. Checkpoints sucht Ihr hier vergeblich, vielmehr werden Eure gefahrenen Zeiten

! "Colin McRae" bekommt endlich ernsthafte Konkurrenz: "V-Rally 2" hat fast alles, was sich der Rennspielfan nur wünschen kann. Die zahlreichen, fordernden Strecken spielen sich hervorragend, auch die mit dem gelungenem Editor erstellten Kurse lassen den spröden Baukastencharme des Vorgängers hinter sich - nur die Automodelle sind beim Codemasters-Konkurrent etwas schöner ausgefallen. Rally-Puristen freuen sich über den originalgetreuen Rennmodus ohne Gegner auf der Piste, während Arcadefans sich mit den Computerfahrern harte Überholduelle liefern. Die Steuerung von "Colin McRae" gefällt mir zwar eine Spur besser, doch auch hier kann "V-Rally 2" mithalten. Einziger Schönheitsfehler im ansonsten famosen Rally-Spektakel ist der Co-Pilot, dem Infogrames ruhig etwas ausführlichere Kommentare hätte spendieren dürfen.

ULRICH STEPPBERGER



Der obligatorische Tunnel darf auch in "V-Rally 2" nicht fehlen – die schmucke Grafik begeistert mit flottem Scrolling.



Wie im Vorgänger sind spektakuläre Nachtfahrten zu absolvieren. Nur absolute Renn-Profis ecken hier nicht an!



Dich krieg ich!
Die Ego-Perspektive vermittelt ein beeindruckendes Geschwindigkeitsgefühl

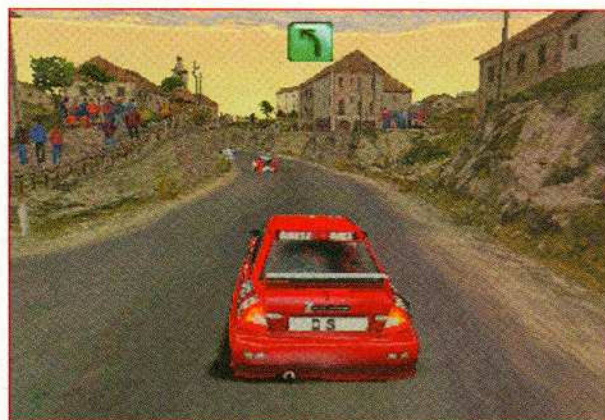

Der Vierspieler-Modus muß mit weniger Details auskommen, dafür läuft er flüssig ohne Ruckler.

RALLY-FIEBER
OFFROAD-ACTION IM DETAIL

	V-Rally 2	V-Rally	Colin McRae Rally	Sega Rally 2
System	Playstation	Playstation	Playstation	Dreamcast
Veröffentlichung	1999	1997	1998	1999
Strecken	92+Editor	42+6	48+4	15+
Spielmodi	4	3	3	5
Nachtfahrten	Ja	Ja	Ja	Ja
"Echter" Rally-Modus	Ja	Nein	Ja	Nein
Auto-Werkstatt	Ja	Ja	Ja	Ja
Anzahl der Autos	17+10	11	8+4	20
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Splitscreen	Ja (2/4)	Ja (2)	Ja (2)	Ja (2)
Grafikeindruck	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Meist flüssig
Link-Modus	Nein	Nein	Nein	Ja, Netzwerk
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
Konstante Bildrate	Nein	Ja	Ja	Nein
Pop-Up erkennbar	Ja, aber kaum störend	Nein	Ja, aber kaum störend	Ja, aber kaum störend
Geschwindigkeit	Mittel bis hoch	Mittel	Mittel	Mittel
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Authentischer Beifahrer-Kommentar	Ja, grob abgestufte Hinweise	Ja, grob abgestufte Hinweise	Ja, genaue Hinweise	Ja, grob abgestufte Hinweise
Realistisch simuliertes Driften	Ja	Nein	Ja	Ja
Realistische 3D-Crashs	Ja	Nein	Ja	Nein
REALISMUS-WERTUNG	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆
Digital-Steuerung	Sehr gut	gut	Sehr gut	Sehr gut
Analog-Steuerung	Ja, sehr gut	Ja, gut[1]	Ja, sehr gut	Ja, sehr gut
Steuer-Finessen für Profis	Ja	Nein	Ja	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
FAZIT	Sehr gute Grafik, massig Strecken und ein genialer Strecken-Editor: Vielfalt pur!	Abwechslungsreich und mit Top-Grafik; schwierig zu steuern, für Profis.	Realistische und feinfühlige Steuerung gepaart mit sehr guter Grafik; Rally-Referenz.	Komplexe Steuerung und Spitzengrafik mit einigen Slowdowns: der Arcade-Tip.

Anmerkung: [1] Platinum-Version

addiert und aus den Summen jedes Rally-Piloten eine Gesamt-Rangliste errechnet.
Im Rally-Championship-Modus fahrt Ihr in drei Klassen um den Titel Europameister, Weltmeister oder Experte. Im Gegensatz zu den vorigen Modi, beweist Ihr hier Euer Können nicht auf einem Rundkurs, sondern auf einer durchgehenden Rennstrecke mit verschiedenen Start- und Zielpunkten. Außerdem seid Ihr diesmal ohne unliebsame Gegner unterwegs, und Unfälle führen zu schlechterem Fahrverhalten Eures Autos. Nach einer Etappe legt Ihr automatisch einen Boxenstopp ein, in dem Ihr 30 Minuten Reparaturzeit auf schadhafte Teile (u.a. Motor, Lenkung und Bremsen) verteilen dürft. Übersteigt eine komplette Fahrzeugreparatur das Zeitkontingent, müßt Ihr in der nächsten Runde mit einem beschädigten Wagen antreten – versucht also, möglichst sauber zu fahren! Als letzter Spielmodus dient das Zeitfahren zum Üben und Bestzeiten aufstellen. Alle bereits erspielten Strecken können ohne einschränkendes Zeitlimit bis in's letzte Detail trainiert werden; auf Wunsch zeigt Euch ein transparentes „Ghost-Car" Eure bisherige Bestleistung.
Habt Ihr Euch für einen Spielmodus entschieden, kann's losgehen: Über 92 Strecken in zwölf Ländern warten auf ihren Meister. Vor dem Rennen stellt Ihr je nach Kurs Motor, Federung, Schaltung, Bremskraftverteilung und Reifentyp für optimale Fahrbedingungen ein: Unterschiedliche Bodenbeläge (u.a. Kies, Asphalt und Schlamm) sowie wechselnde Wetterbedingungen (Regen, Sonne, Schnee oder Eis) erfordern gekonntes Feintuning. Alten "V-Rally"-Veteranen fällt bereits bei der ersten Biegung das veränderte Kurvenverhalten auf: Im Gegensatz zum Vorgänger dürft Ihr diesmal mit sensiblen Drifts durch die Kurven jagen. Das neue Fahrgefühl ist eine Mischung aus "Colin McRae Rally" und "Sega Rally 2": Realismus gepaart mit Arcade-Feeling. Mit wohldosiertem Brems- und Gaseinsatz sind die meisten Kurse fehlerlos zu bewältigen, nur Spitzkehren verlangen den rüden Einsatz der Handbremse. Trotz eingängiger Steuerung bietet "V-Rally 2" selbst


Im Abendrot durch enge Häuserschluchten: Die Kurse in Italien und Korsika sind optisch am reizvollsten.

HOT Line

KURVENFAHRT: Achtet genau auf die Hinweise Eures Co-Piloten: Über Kuppen führende Kurven sind oftmals fiese Fallen. Bremst deshalb auch bei leichten Biegungen rechtzeitig ab und driftet ohne Gas durch die Kurve. Mittlere Krümmungen fahrt Ihr mit Vollgas an, bremst kurz vorher, lenkt gleichzeitig in Fahrtrichtung ein und beschleunigt wieder am Kurvenende. Spitzkehren erfordern genaues Timing: Geht frühzeitig vom Gas und schleudert Euren Wagen mit der Handbremse durch die Biegung. Tip: Probiert vorher alle Manöver im Zeitfahr-Modus in Ruhe aus! **FAHRZEUGEINSTELLUNGEN:** Geht vor dem Rennbeginn unbedingt in das Fahrzeugmenü und konfiguriert Euren Boliden entsprechend den Kurseigenschaften. Achtet vor allem auf passende Bereifung (Wetter, Straßenbelag) und richtige Federung (Asphalt: hart; unebenes Gelände: weich bis mittel) **ÜBERHOLMANÖVER:** Die CPU-Gegner verhalten sich meist intelligent und blockieren: Nähert Euch langsam und zieht auf der Geraden vorbei. Achtung: Oft versuchen sie Euch abzudrängen, was zu Unfällen führen kann.

Do it yourself:

Mit dem eingebauten Strecken-Editor erstellt Ihr in minutenschnelle Euren Traumkurs. Die nachfolgenden Bilder zeigen die wichtigsten Schritte von der Idee bis zur Probefahrt.

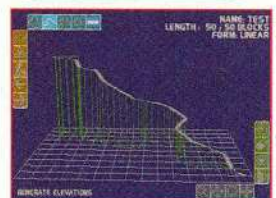


Im Editor-Menü verwaltet Ihr die Kurse


Mit dem "Bau"-Icon zur Grundform



Höhen festlegen (manuell/automatisch)


Das Ergebnis in 3D-Darstellung


Endkontrolle durch Probefahrt



Wie im Vierspieler-Modus spielt sich's auch zu zweit flüssig und flott. Zur Wahl stehen Vertikal- und Horizontal-Split.

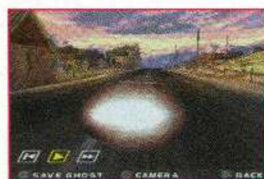


Schneefall in Schweden: Ohne Winterreifen schlittert Ihr unkontrolliert durch die Gegend, geht deshalb vorher in's Wagen-Setup und wechselt die Gummis.

Fahr-analyse: **Nach einem Rennen könnt Ihr Eure Leistung im Replay genauer unter die Lupe nehmen. Mit unterschiedlichen Kameraperspektiven sowie Vor- und Rücklauf betrachtet Ihr die detaillierten Fahrzeuge mit Fahrer und Co-Pilot.**



Euer Bolide nach einem harten Rennen: Zahlreiche Beulen "zieren" das Auto.



Gleißende Scheinwerfereffekte blenden den virtuellen Kameramann

anspruchsvollen Renn-Profis genügend Raum für Experimente: Änderungen an den Fahrzeugeinstellungen bringen oft den entscheidenden Vorsprung gegenüber den CPU-Gegnern. Das leichte Umkippen der Wagen wurde ebenfalls entschärft; Berührungen mit der Streckenbegrenzung führen nicht sofort zum Überschlag, und eine breitere Straßenführung erleichtert tempobetontes Fahren.

Das Sahnestück des Rally-Renners ist der Strecken-Editor: Mit wenigen Tastenkommandos designt Ihr Eure eigenen Kurse und verewigt sie auf der Memory-Card. In dem übersichtlichen Menü findet Ihr Euch leicht zurecht und bastelt mit den Anweisungen "Bauen", "Höhen erstellen" und "Biegen" eine offene oder geschlossene Grundform. Ist Euch das Track-Generieren per Hand zu aufwendig, dürft Ihr die Arbeit an einen Zufallsgenerator abgeben. Legt die Parameter für Höhen- sowie Streckenverlauf fest, und nach wenigen Sekunden ist das Werk vollendet. Nachdem Ihr Wetter und Austragungsort festgelegt habt, startet Ihr zu einer Spritztour über den selbstgebastelten Parcours.

Technisch gibt sich "V-Rally 2" keine Blöße: Ihr heizt mit Höchstgeschwindigkeit durch trockene Savannen, verschneite Täler, asphaltierte Bergstrecken und schlammige Dschungel-Passagen. Die Umgebung scrollt dabei meist flüssig an Euren staunenden Augen vorbei – einige Grafikblitzer und dezentes Ruckeln bei mehreren Fahrzeugen ausgenommen. Spezialeffekte wie verschmutzende Karosserie und Nachtfahrten mit Echtzeitbeleuchtung der Strecke zeigen die Kompetenz der Entwickler. Dank einer frei einstellbaren Außenperspektive behaltet Ihr jederzeit den Überblick. Damit Ihr Euch auf die Fahrtechnik konzentriert, weist Euch ein virtueller Co-Pilot den Streckenverlauf: Drei Pfeilsymbole visualisieren die grobe Richtung, der gesprochene Kommentar informiert genauer – dabei dürft Ihr übrigens zwischen weiblichen und männlichen Beifahrer wählen. Musikalisch sorgt u.a. die Band "Sin" mit harten Metal-Riffs für die richtige Stimmung. Motoren-Samples der Rally-Boliden erzeugen mit den Getriebe- und Schaltgeräuschen eine realistische Soundkulisse.

Für gesellige Abende stehen umfangreiche Mehrspieler-Modi zur Wahl: Via Multi-Tap dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Trotz weniger Details, deutlichen Pop-Ups und eingeschränkter Sichtweite motiviert vor allem der Vierspieler-Modus auf lange Sicht. Der angekündigte Link-Modus in Verbindung mit einer Extra-CD wurde aus Zeitgründen gestrichen. *os*

Anmerkung: Unsere Bilder weisen teils noch englische Texte auf, jedoch ist „V-Rally 2" in der finalen Fassung komplett eingedeutscht.



Sinnvolle Verbesserung: Solche Überschläge sind zum Glück seltener als beim Vorgänger.

! Glückwunsch: Die übersensible Steuerung des Vorgängers wurde konsequent verbessert, kontrollierte Drifts sind jetzt kein Problem mehr. Nur auf Eis verhält sich der Wagen gewöhnungsbedürftig, und man schrammt in Kurven oft an der Seitenbegrenzung entlang. Auch die realistische Optik überzeugt: Natürlich gestaltete Landschaften mit üppigem Pflanzenbewuchs und landestypischer Bebauung ziehen (meist) flüssig am Betrachter vorbei und vermitteln ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. Neben großem Fuhrpark und unzähligen Strecken begeistert der geniale Editor: Mit diesem Werkzeug designt Ihr im Handumdrehen individuelle Kurse - das garantiert monatelange Motivation. Zudem sorgen die umfangreichen Mehrspieler-Modi für gesellige Zocker-Wochenenden und Spielspaß ohne Verfallsdatum.

OLIVER SCHULTES

SPIELSPASS 90%

V-RALLY 2 Championship Edition

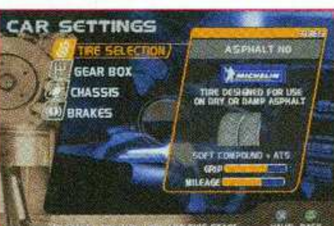
HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 86%
SOUND: 80%

Rally-Kracher mit superber Steuerung und tollem Strecken-Editor; viele Optionen und Kurse verleiten zu langen Renn-Sessions.









Die übersichtlich gestalteten Auswahlmenüs führen Euch sicher durch den Options-Dschungel. Das Fahrermenü lockt mit einem netten Extra: Gefahrene Kilometer und Spieldauer werden ständig aktualisiert und Eure Leistung mit Punkten bewertet (zweites Bild von rechts).

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "V-Rally" wurde in MAN!AC 7/97 getestet und wird auf 80% abgewertet, die N64-Fassung wurde in MAN!AC 1/99 mit 75% Spielspaß getestet.

Entwickler: Interactive Entertainment, USA

Castrol Honda Superbike Racing



Auch der aus vielen Rennspielen bekannte "Laguna Seca"-Kurs findet sich in "Castrol Honda" wieder, hier allerdings mit dem schnöden Namen "USA" getarnt.



Schadenfreude pur: Kracht Euer Freund im Splitscreen in die Bande, winkt Euch schon fast der Sieg.

Superbikes wirken im Vergleich zu den mit weniger Hubraum ausgestatteten Maschinen der FIA-WM behäbiger, liefern sich aber nicht minder spannende Rennduelle. Wer fernab vom Hurra-Schumi-Patriotismus Rennen genießen will, die ohne den Starrummel im Umfeld auskommen, schaltet an den Wochenenden Eurosport ein: Fast alle Superbike-Läufe werden dort live übertragen.

PS Die 500er-Klasse der Motorrad-WM wird zwar gerne als "Königsklasse" bezeichnet, doch tatsächliche Spitzenreiter an Leistung sind die Superbikes mit 750 ccm, die ihre eigene Meisterschaft fernab vom Ecclestone-Hype austragen. THQ hat sich die Rechte an der Siegermaschine 1997 gesichert und schickt Euch nun mit einer "Castrol Honda" auf die Piste.

Der Superbike-Zirkus umfaßt 14 Kurse, die alle bereits zu Beginn wählbar sind: Über die ganze Welt verteilt rast Ihr meist auf fest angelegten Rennkursen im Achterfeld um die Wette. Das japanische Motegi kommt dabei gleich dreimal zu Ehren, darunter als Nachtfahrt und Hochgeschwindigkeitsoval, während in der englischen Grafschaft verwinkelte Dorfstraßen Euren Gasfuß bremsen. Indoor-Strecken sind entgegen der Pressemitteilung jedoch nicht dabei.

An Anfänger wurde bei den Einstellungen gedacht: Neben einem generellen Schwierigkeitsgrad lassen sich Schäden und Unfälle abschalten sowie diverse Fahrhilfen aktivieren. Kleine Richtungspfeile zeigen Euch rechtzeitig nahende Kurven, während Euch die Bremshilfe vor unfreiwilligen Abflügen in der Kurve schützt.

Wollt Ihr nicht sofort an der großen Meisterschaft teilnehmen, kurvt Ihr ohne Gegner gegen die Uhr über den Kurs oder engagiert einen Trainer: Dieser fährt vor Euch genau die Ideallinie des Kurses ab, so daß Ihr Euch an ihm orientieren könnt. Bei Einzelrennen übt Ihr schon mal mit Training und Qualifikation den Ernst des Renngeschehens und tüftelt am Motorrad-Setup: Neben der Wahl des Materials für Vorder- und Hinterreifen dürft Ihr dabei die verschiedenen Übersetzungen für die Gangschaltung einzeln auf jede Piste abstimmen. Für zwei Spieler gibt es heiße Splitscreen-Duelle, Computergegner geben sich dabei jedoch nicht die Ehre. *us*



Beim Nachtrennen in Motegi verzichten die Fahrer wohl aus Spannungsgründen auf Scheinwerfer

! Trotz der geringen Auswahl an Motorradrennen kann "Castrol Honda" nicht begeistern: Mit 14 Kursen bekommt Ihr zwar ordentlich viele Strecken, die mehr als nur simples Gasgeben erfordern, wenn Ihr nicht laufend in der Bande landen wollt. Dafür gibt es aber wegen der Lizenz nur ein einziges Zweirad, ein paar erfundene Modelle oder Variationen mehr hätten nicht geschadet. Optisch sieht's wenig rosig aus: Die 3D-Grafik ist zwar akzeptabel schnell, dafür leidet sie an beständigem Ruckeln und groben Texturen. Die wenigen Tuningmöglichkeiten fallen bei der einfachen Steuerung nicht weiter auf, der Nutzen des Trainingsmodus hält sich in Grenzen. Wenn Ihr als Motorradfahrer über den Teer heizen wollt, ist "Castrol Honda" kein Totalausfall, kann gegen die vierrädrige Konkurrenz aber nicht bestehen.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 58%

Castrol Honda – Superbike Racing

HERSTELLER: THQ

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 56% | SOUND: 42%

Durchschnittsraserei von der Stange: Ordentliches Streckenangebot, aber magere Optik und Steuerung bremsen den Bleifuß.





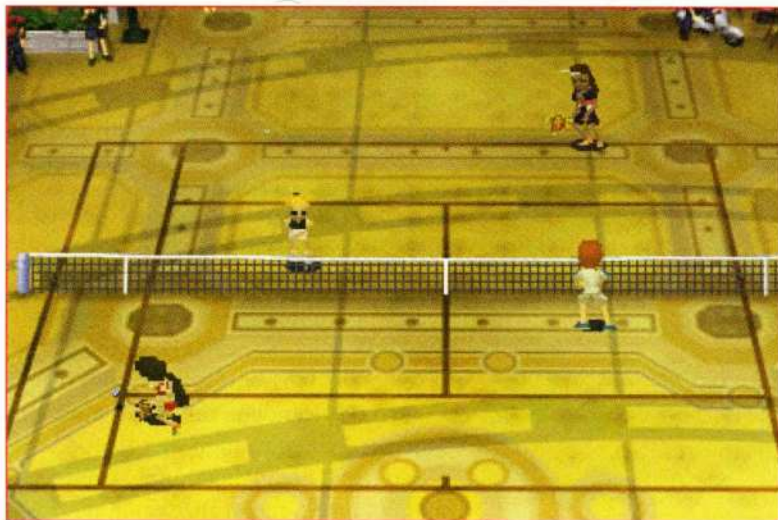


Bei den Optionen könnt Ihr zwar viele Kleinigkeiten einstellen, die Bremshilfe nervt aber mehr als daß sie nützt. Rechts seht Ihr den Fahrlehrer vor Euch herumkurven.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Namco, J

Anna Kournikova's Smash Court Tennis



Anna Kournikova tritt in ihrem Spiel passend zu den anderen Teilnehmern als blonder Cartoon-Kugelkopf auf



PS Gewonnen hat Anna Kournikova zwar noch nicht viel, trotzdem sicherte sich Namco die Namensrechte des aparten Tennis-Teenies für den Nachfolger des altehrwürdigen "Smash Court Tennis".

24 Spieler stehen für ein Match zur Verfügung, durch Turniererfolge schaltet Ihr neue Ausrüstungsgegenstände und Bonusspieler frei, darunter das "Ridge Racer Type 4"-Mädel Reiko Nagase oder der Prügler Yoshimitsu aus "Tekken". Habt Ihr mit dem Trainer lange genug die Grundschläge geübt, wagt Ihr Euch in echte Matches: Neben einem Freundschaftsspiel warten die klassischen Grandslam-Turniere ebenso auf Euch wie "Straßenduelle". Hier spielt Ihr auf ungewöhnlichen Plätzen in einem Freizeitpark oder der Stadtmitte. Für waghalsige Naturen ist der "Bomben"-Modus: Während eines Ballwechsels tickt das gelbe Filz unerbittlich als Zeitbombe bis zur Explosion.

Natürlich dürft Ihr jederzeit mit bis zu vier Spielern im Doppel antreten. Während die altmodische Bitmap-Optik wenig Wert auf Realismus legt, ist die Steuerung einfach, aber effektiv: Alle wichtigen Schläge wie Lob, Schmetterball, Passierschlag oder Stopbälle lassen sich gezielt in drei verschiedenen Stärken ausführen. *us*



Extravagante 3D-Grafik muß nicht immer sein, doch etwas mehr Mühe hätte sich Namco bei der Technik von "Anna Kournikova's Smash Court Tennis" doch geben dürfen. Auch wenn die Gags wie vorbeifahrende Straßenbahnen in der Stadt putzig sind, halten sich die Verbesserungen zum Anfang 1997 erschienenen Vorgänger in Grenzen. Spielerisch wurden ebenfalls keine großen Experimente gewagt, hat sich doch das alte "Spaß statt Realismus"-Prinzip bewährt: Die prima Steuerung und knackige Gegner fordern auch fortgeschrittene Filzballfans heraus. Die Jagd nach den Bonusspielern und neuer Ausrüstung sorgt ebenso für Abwechslung wie das Bombentennis. Gesellige Sportler greifen wegen der spaßigen Doppel-Modi sowieso zu, aber auch Solisten wagen ein Spiel.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: NAMCO

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 45% | SOUND: 56%

Technisch veraltet, aber spielerische gelungen: Spaßiges Comic-Tennis mit sauberer Steuerung und vielen Extras.

RUMBLE

AB 12

Andere Versionen

Der Vorgänger "Smash Court Tennis" wurde in MAN!AC 1/97 getestet und wird auf 70% Spielspaß abgewertet.

Entwickler: Smartdog, GB

360


Wumm – einen Gegner hat's zerbröselt! In "360" kosten Abschüsse weniger Zeit als bei anderen Action-Rennspielen: Ihr verliert maximal einen Platz, wenn Euer Hoverbike explodiert. Durch diesen Kniff bleibt das Fahrerfeld enger zusammen.

Insgesamt stehen acht unterschiedliche Hoverbikes zum Kampf bereit. Die Fahrzeuge unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Beschleunigung, Panzerung und Wendigkeit. Unten seht Ihr vier Beispiele.









PS Klimakatastrophe auf unserem Heimatplaneten: Ausgelöst durch den Treibhauseffekt schmolzen die Eisreservoire der Erde und überfluteten weite Landstriche. Gleichzeitig kühlten andere Gegenden ab und wurden von gigantischen Eismassen eingeschlossen. Dieses Endzeitszenario ist Grundlage für Cryos Action-Rennspiel "360", in dem sich die überlebenden Menschen bis auf den Tod bekämpfen. Ein kurzes Renderintro zeigt Euch, was im Spiel abgeht: Mehrere Hoverbikes feuern aus allen Rohren, bis schließlich der Beste gewinnt.

Im Hauptmenü stehen vier Spielmodi bereit: Arcade, Turnier, Arena und Zeitfahren. Im Arcade-Modus tretet Ihr gegen fünf CPU-Fahrer an. Nach vier erfolgreich absolvierten Kursen kämpft Ihr in einer Arena um die zehn schnellsten Abschüsse. Erst nach dieser Hürde wird eine weitere Welt mit vier Strecken freigeschaltet. Turnier- sowie Arena-Modus sind ausschließlich für zwei Spieler gedacht, wobei Ihr bei der ersten Variante auf den Rennstrecken unterwegs seid und bei der zweiten in den Kampfarenen. Im Zeitfahren könnt Ihr die Kurse üben und die Streckenrekorde brechen. Insgesamt 16 Kurse plus fünf Arenen wurden auf die CD gepreßt und thematisch in fünf Bereiche geteilt: Wasser, Eis, Meeresboden, Lava und (als Bonus) Dschungel. Gefahren wird mit acht verschiedenen Hoverbikes (siehe Randspalte), die alle unterschiedliche


Im Zweispieler-Turnier kämpft Ihr auf den normalen Rennstrecken ohne CPU-Kontrahenten gegen einen Mitspieler

Stärken und Standardwaffen besitzen. Habt Ihr Fahrzeug, Spielmodus und Strecke gewählt, kann's losgehen: Beschleunigt wird mit der X-Taste und wahlweise mit Digi-Kreuz oder Analog-Stick gesteuert. Verschiedene Untergründe wie Wasser, Eis oder Land beeinflussen das Handling der Bikes. Habt Ihr eine der 13 Extrawaffen (u.a. Torpedos, Mehrfachraketen, Minen und Speed-Ups) aufgesammelt, feuert Ihr sie mit der R2-Taste auf die Konkurrenten. Während Ihr dieses Equipment bereits aus anderen Spielen kennt, ist der Rundumschuß neu: Haltet L2 gedrückt, dreht Euch via Steuerknüppel um 360° und ballert auf Eure verdutzten Verfolger – dreimal dürft Ihr raten, woher der Name des Spiels kommt!

Eckt Ihr an oder werdet von einem Projektil getroffen, macht sich die Dual-Shock-Unterstützung bemerkbar. Gespeichert wird nach jedem Rennen – ein Spielstand belegt nur einen Block. *os*


Auch in den Kampfarenen dürft Ihr gegen einen Kumpel antreten. Leider wurde der Radar vergessen.

! Neue Ideen sind zwar immer lobenswert, aber der „360"-Rundumschuß wurde nicht zu Ende gedacht: Während Ihr rotiert und die Gegner auf's Korn nehmt, driftet Euer Hoverbike von der Strecke, und Ihr findet Euch plötzlich am Ende des Fahrer-Feldes wieder. Hätten die Entwickler diese taktische Finesse mit einem Autopiloten-Extra kombiniert, wäre die Waffe deutlich effektiver. Technisch bewegt sich die Mischung aus „Wipeout" und „Rapid Racer" im Mittelmaß: Die Strecken scrollen bis auf den Zweispieler-Modus zwar flüssig, sind aber weder detailreich noch frei von Pop-Ups. Unverzeilich ist der fehlende Radar in den Kampfarenen: Statt actionreiche Duelle auszufechten, sucht Ihr planlos nach Euren Gegnern. Schließlich ist das Spiel viel zu einfach: Renn-Profis haben bereits nach zwei Stunden alle Strecken erspielt.

OLIVER SCHULTES


Blick nach vorne: Am Rand (unten) eingeblendete Pfeilsymbole zeigen Eure Verfolger.


Blick nach hinten: Haltet L2 gedrückt und zielt mit dem gelben Kreuz auf die Gegner.

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER	CRYO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	53%
SOUND	46%

Futuristisches Action-Rennspiel mit wenig überzeugender Rundumschuß-Funktion und nervenden Arenagefechten.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

... Baphomets Fluch 1 + 2 ... Castelvania ... C&C 2 Gegenangriff ... Das 5. Element ... Duke Nukem: Time to Kill ... Riven ... Tomb Raider III ... Resident Evil + Directors Cut ... uvm.

Ab sofort auch DVD's im Versand - Preisliste auf Anfrage.

Nintendo 64

N64 + Mario 64 + Memory Card		259,00
F1 Racing Simulation 2 *		99,95
Beetle Adventure Racing	JETZT VORBESTELLEN	99,95
		104,95
Castlevania 3D		104,95
		109,95
Mario Party		84,95
FIFA 99		99,95
Goemon Mystical Ninja 2		124,95
Star Wars Pod Racer		104,95
NBA Live 99		99,95
Snowboard Kids 2 *		84,95
Star Wars Rogue Squadron		104,95
All Star Tennis 99		114,95
Tonic Trouble *		109,95
South Park		104,95
Turok 2 Deutsch		84,95
WWF: Attitute *	JETZT VORBESTELLEN	104,95
Zelda 64-Ocarina of Time		99,95
Mario Kart Player Choice		69,95
Shadowman *		104,95
Comand & Conquer 3 D *		109,95
Vigilante 8		109,95



Dreamcast

Dreamcast Japan		529,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter		559,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco Grand Prix (nur solange der Vorrat reicht)		609,00
Memory Card VMS		74,95
RGB Kabel Dreamcast		39,95
Maken X *		129,95
Aero Dancing		99,95
Gundam Mobile Armor DC		129,95
Blue Stinger		119,95
Climax Landers *		129,95
Cool Boarders IV *		129,95
Space Griffon		129,95
D2-D´s Diner II *	JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure		119,95
Buggy Heat *	JETZT VORBESTELLEN	129,95
Daytona USA *		129,95
Incoming		89,95
Marvel vs Capcom		119,95
Giant Gram Pro Wrestling		129,95
Evolution		109,95
Dead or Alive II *		129,95
Redline Racer DC		99,95
Monaco GP Simulation		99,95
Scud Race-Super GT *		129,95
Sega Rally 2		129,95
Expandable		129,95
Seventh Cross		109,95
Shen Mu (Free) *	JETZT VORBESTELLEN	129,95
Under Cover *		129,95
Super Speed Racing		119,95
Bio Hazard : Code Veronica *	JETZT VORB.	139,95
Soul Calibur *	JETZTVORBESTELLEN	129,95
Dreamcast Lenkrad		149,95
Power Stone		129,95
Street Fighter Zero II *		129,95
Frame Gride *		129,95
Get Bass Fishing (mit Angel)		199,95
King of Fighters DC		129,95
House of the Death II + Gun		189,95
World League Soccer *		129,95
Tokyo Highway Battle DC		129,95
Dynamite Deka II		129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Playstation

Playstation		245,00
Playstation+Memory+2Pad		270,00
1MB Memory		14,95
360° *		84,95
A Bugs Life		79,95
Akuji the Heartless		84,95
Alien Resurrection *	JETZT VORBESTELLEN	89,95
Asterix		94,95
Attack of the Saucerman *		84,95
Breath of Fire 3		59,95
Bloody Roar II *		89,95
C&C II Gegenschlag		84,95
C&C II Platinum		49,95
Capcom Generation Vol.1 *		89,95
Castrol Honda Superbikes *		84,95
Bust a Move 4		69,95
	JETZT VORB.	84,95
Civilization II		89,95
Crash Bandicoot 2 Platinum		49,95
Crash Bandicoot 3		79,95
Croc II *		84,95
Dark Messiah *	JETZT VORBESTELLEN	94,95
Divers Dream		94,95
Dungeon Keeper 2*	JETZTVORBESTELLEN	89,95
Driver		94,95
Das Grab des Pharao		94,95
Discworld Noir *	JETZT VORBESTELLEN	99,95
Equalizer (Mogel-Modul)		49,95
F1 Racing Simulation 2		84,95
Formel 1 97 Platinum		44,95
FIFA 99		79,95
Final Fantasy VII Platinum		49,95
Game-Buster Deluxe		89,95
Gex III Deep Cover Gecko		94,95
Grand Turismo Platinum		49,95
GTA Double Pack		79,95
G-Police 2 *	JETZT VORBESTELLEN	84,95
Hard Egde		94,95
Heart of Darkness Platinum		49,95
Kensai-Sacred Fist		94,95
Kingsley *	JETZT VORBESTELLEN	84,95



Playstation

Legacy of Kain: Soul Reaver *	JETZT VORB.	94,95
Legend of Kartia *		94,95
Jordan GP 2 Lenkrad mit Rumble		119,95
Metal Gear Solid		94,95
Versailles		99,95
Mission Impossible *	JETZT VORBESTELLEN	99,95
Monkey Hero		94,95
NBA Live 99		79,95
NHL 99		79,95
Need for Speed IV		84,95
Oddworld 2 Abe´s Exodus		84,95
Populus - The Beginnig		84,95
Player Manager 99		94,95
Anna Kournikova Tennis		79,95
Ralleymasters *		84,95
R-Type Delta		89,95
Rally Cross II		79,95
Rainbow Six *	JETZT VORBESTELLEN	94,95
Real Arcade Lightgun (Rückschlag)		99,95
Ridge Racer Type 4		89,95
Rugrats		84,95
Silent Hill *	JETZT VORBESTELLEN	99,95
Sports Car GT		84,95
Shadowman *		89,95
Spyro the Dragon		79,95
Star Wars Epiode 1 dunkle Bedrohung		84,95
Bundesliga Stars 2000 *		99,95
Tanktics *		84,95
Tekken 3		89,95
The Grandstream Saga		79,95
GTA London		49,95
Toca 2		84,95
Tomb Raider II Platinum		49,95
Tomb Raider III		89,95
Tunguska *		84,95
Hugo 2		99,95
V-Rally 2		94,95
Warzone 2100		84,95
UEFA Championsleague		99,95
WWF: Attitute *	JETZT VORBESTELLEN	84,95
X-Files *		84,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandtkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. ***Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246***

Email: FCGAMES@AOL.COM

Entwickler: Argonaut, GB • **Produzenten:** Jez San, Keith Robinson • **Spieldesign:** Nic Cusworth u.a. • **Programmierung:** Anthony Lloyd, Aaron Fothergill, David McEwen u.a. • **Grafik:** Mick Hanrahan u.a. • **Sound:** Karin Griffin, Adam Fothergill

Croc 2


Schneeball-Expreß: Croc muß die Kugel über schlüpfrige Abfahrten rollen, sonst stürzt er in's Bodenlose.


Heiße Passagen in der Lavahöhle: Während die Fragezeichen-Boxen bei einer Hüpfattacke Diamanten preisgeben, sind die Bombenkästen nur kurz begehbar, bevor sie explodieren.

Netter Gag, aber spielerisch sinnlos ist die "Omniplay"-Funktion: Hier könnt Ihr einige Bewegungen von Croc für das zweite Pad freischalten. Tretet Ihr in diesem Modus zu zweit an, sind Streitigkeiten vorprogrammiert: Schuld an einem Fehltritt ist schließlich dann immer der andere.


Mit dem Fernglas betrachtet Ihr die Umgebung en detail: Der praktische Nutzen ist aber gering.

! Mein erster Eindruck war: "Sieht gut aus, das neue Croc." Die Knuddel-Optik samt bunter Texturen gefällt auf den ersten Blick. Daß manchmal deutlicher Grafikaufbau zu sehen ist, stört mich persönlich wenig - flüssiger Spielablauf und ruckfreies Scrolling sind mir wichtiger. Auch die stimmungsvollen Melodien laden zum Mitpfeifen ein, die niedliche Sprachausgabe der Spielfiguren paßt perfekt. Technik super, Spiel super? Leider nicht ganz, denn obwohl "Croc 2" mit großer Levelzahl, Mini-Spielen und vielen versteckten Secrets aufwartet, zeigen sich nach längerer Spielzeit Ermüdungserscheinungen: Linear aufgebaute, sich wiederholende Spielabschnitte und Endlos-Hüpfpassagen lassen Abwechslung vermissen. Schließlich ist das Spiel an einigen Stellen ziemlich unfair und sorgt so bei Hüpfneulingen für kräftige Frusterlebnisse.


OLIVER SCHULTES



Ein Krokodil hat's schwer: Kaum ist Croc erfolgreich von seiner ersten Rettungsmission heimgekehrt und will den Tag genießen, schon passiert wieder etwas – mit der Ruhe ist's vorbei. Beim Ballspiel mit seinem Gobbo-Kumpels findet Croc am Strand eine an Land gespülte Flasche mit einem Pergament. Darauf befindet sich als Botschaft nur ein Krokodilsfußabdruck. Für Croc ist klar: Seine Familie wartet darauf, daß er zu ihnen zurückkehrt! Während sich der Gobbo-Stamm fleißig bemüht, ihren Freund mit einem Katapult zu den Inseln mit den anderen Clans zu schießen, widerfährt einem Erfinder-Gobbo Schreckliches. Er wird Zeuge eines Rituals der bösen Dantinihorde, durch das Crocs Erzfeind Baron Dante wiederauferstehen und seine Rache planen kann.





Ihr schlüpft in die Haut von Croc und macht Euch mit ihm auf die Reise zu den vier anderen Gobbo-Völkern: Dabei folgt Euch eine fixe Kamera durch die 3D-Welt. Verliert sie einmal die Spur, ruft Ihr sie mit einem Knopfdruck zur angestammten Perspektive zurück. Um für die Suche nach seinen Eltern gewappnet zu sein, hat sich Croc einige neue Fähigkeiten antrainiert: Wie es sich für ein Krokodil gehört, könnt Ihr durch Gewässer schwimmen, ohne wie ein Anfänger unterzugehen. Um hohe Absätze zu erreichen, beherrscht Ihr nun auch den Dreifach-Sprung: Dafür setzt Croc seinen Schwanz als Sprungfeder ein, die ihn besonders effektiv in die Luft schleudert. Mit etwas Anlauf schafft er auch mit einer eleganten Flugrolle neue Weitenrekorde. Findet Ihr Gegenstände wie Sprengstofftonnen, könnt Ihr sie aufheben und Euch damit woanders den Weg freisprengen. Einige dickere Fels- oder Eisklötze lassen sich dagegen mit Muskelkraft verschieben. In der Inselwildnis trifft Croc gelegentlich auf Gruben, über denen ein Seil hängt. Mit diesem kann er sich elegant darüber hinweg schwingen, muß jedoch beim Absprung aufpassen: Laßt Ihr erst los, wenn es schon wieder in die Gegenrichtung schwingt, fallt Ihr leicht in den Abgrund! Um Fehler auszubügeln, findet Croc gelegentlich Herzen, die seine Energie erhöhen. Sammelt Ihr gar alle 100 Diamanten in einem Level, wird sie komplett aufgefüllt.

Jede der vier Inseln wird von einer Gobbo-Zivilisation bewohnt: Eure Suche führt Euch der Reihe nach zu den Matrosen, Kossaken, Höhlengobbos und den Inkas. Wandert ihr durch das Dorf, trefft Ihr neben dem Häuptling auch auf andere Einwohner, die ein Schwätzchen mit Euch halten: Einige Gobbos geben Euch Tips oder fordern Euch zu einem Spiel



Da schaut Croc verwundert: Einige Dantinis zeigen beim Anblick süßer Baby-Gobbos ihre sanfte Seite.



Bei Wettfahrten sind die Dantinis unfair und brausen Euch via Frühstart davon. Revanchiert Euch mit gleicher Münze und kürzt beim Bootsrennen einfach den Weg ab.


Ich bin nicht King Kong: Habt Ihr den bösen Baron bei "Dante's Peak" erwischt, ist der Schurke immer noch nicht endgültig besiegt.

auf, bei dem Ihr Geld gewinnen könnt. Dieses wandert auf Euer "Swap Meet Pete"-Konto – ebenso wie Diamanten, die Ihr in den Levels findet. Von Eurem Vermögen dürft Ihr in seinen Läden nach Lust und Laune einkaufen: Neben zusätzlichen Energieeinheiten (die Ihr jedoch erst mit gefundenen Herzen füllen müßt), bekommt Ihr dort drei verschiedene Hüpfreifen und Uhrwerk-Gobbos: An speziell markierten Stellen lassen sich diese Gegenstände einsetzen, um entweder Croc an besonders hoch gelegene Plattformen zu schleudern oder mit dem mechanischem Spielzeug kleine Parcours nach Diamanten zu durchsuchen. Habt Ihr eine Insel abgegrast, wagt Ihr Euch an die einzelnen Levels, zu denen Ihr Zugang findet: Bei jedem Stamm warten fünf Spielstufen darauf, erfolgreich absolviert zu werden, bevor Ihr auf die zwei Endgegner der Insel oder gar Baron Dante selbst trefft. Außerdem verbirgt sich überall eine goldene Tür, die sich nicht öffnen läßt. Zugang dazu erhaltet Ihr nur, wenn Ihr in jedem Level eine goldene Gobbo-Statue erhascht. Um diese zu bekommen, müßt Ihr jedoch fünf farbige Edelsteine finden, die oft besonders tückisch versteckt sind. Habt Ihr den geheimen Level geöffnet, sucht Ihr darin nach einem Puzzlestück: Der Sage zufolge soll noch ein fünfter Gobbo-Stamm existieren, den Ihr nur mit allen vier Puzzle-Teilen erreicht...



Statt wie beim ersten Teil in jedem Level nur eine vorgegebene Zahl von Gobbos zu suchen, sind die Aufgaben bei "Croc 2" breit gestreut und werden Euch vom Gobbo vor dem Eingangstor erklärt. Hauptziel bleibt dennoch die Rettung unschuldiger Fellknäule, denen heimtückische Dantinis böse mitspielen. So hat ein Bösewicht einen Zug voller Gobbos gekapert und muß gestoppt werden, bevor er mit seinen Geiseln flüchtet. In einer Lava-Landschaft wiederum fordert Euch eine Riesenameise mit Zeitzündern heraus, die Ihr entschärfen sollt, bevor an Sprengstoff gebunde-


"Pilotwings" läßt grüßen: Die Hängegleiter-Passage schafft Ihr nur, wenn Ihr die Aufwinde nützt.

Gobbos

sind friedliebende Geschöpfe, selbst mit den bösen Dantinis treten sie lieber zu sportlichen Wettkämpfen an statt sie zu bekriegen. Ihre Leidenschaft ist eine speziell aufbereitete Brauselimo: Auf den vier Oberwelten verraten Euch Gobbos das Geheimrezept, bitten um Ingrediensuche oder fordern Euch zu einem Rülpswettbewerb heraus.

!

"Croc 2" beseitigt viele Mängel des Vorgängers: Die Levels sind wesentlich weiträumiger ausgefallen und bestehen nicht mehr nur aus öden Kammern. Grafisch sehen die Welten schmuck aus, ein entscheidender Fortschritt ist aber nicht auszumachen: Mehr Details werden durch die geringe Sichtweite aufgewogen. Witzige Wettrennen und Flugsequenzen lockern die etwas monotonen Gobbo-Rettungen auf. Trotz der Verbesserungen hüpft "Croc 2" wegen ein paar Ärgernissen knapp am Prädikat vorbei: Der Schwierigkeitsgrad zieht schnell kräftig an und geht an der jungen Zielgruppe vorbei, spärlich gestreute Extraleben und Rücksetzpunkte sorgen zusätzlich für Frust. Nervig ist bei Sprungpassagen oft die starre Kamera: Durch die Rückansicht verschätzt Ihr Euch leicht in der Entfernung und laßt Croc abstürzen.



ULRICH STEPPBERGER



Die Orientkatze Pete hilft Euch gerne weiter: Für ihre Waren müßt Ihr aber trotzdem bare Münze bereithalten.


Rülpsen für Könner: Wer den Balken am höchsten hämmert, gewinnt.

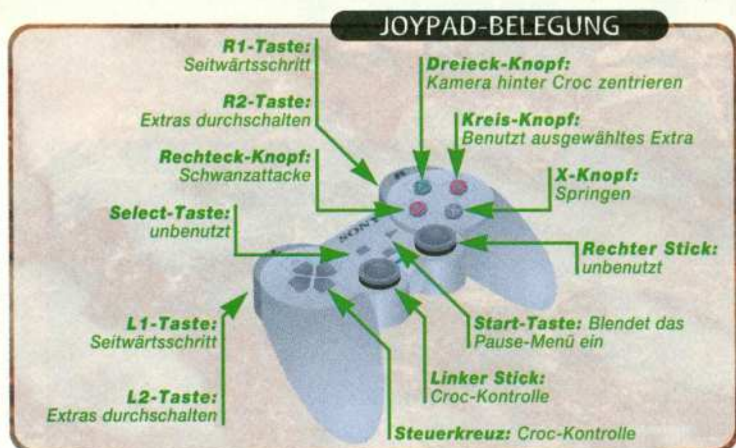








Die Hälfte von Dantes Obermotzen: Während die Riesenkrake (ganz links) und der Kugelfisch (links) aus dem normalen Tierreich stammen, fallen die fleischfressende Pflanze (rechts) und besonders der Lavalampengeist (ganz rechts) eher merkwürdig auf.





Haltet den Dieb! Der fette Dantini hat den Lieblingspapagei der Matrosengobbos gestohlen: Auf der Jagd nach ihm behindern Euch Möchtegern-Tarzans.



ne Gobbos das Zeitliche segnen. Besonders gemein haben es die Dantinis bei den Inkas getrieben: Der örtliche Kindergarten wurde überfallen und die Baby-Gobbos verschleppt. Euer Ziel ist es, die kleinen Fellknäule wieder zu ergattern, bevor sie als Fußballersatz enden.
Aber auch bei Naturkatastrophen springt Croc als Retter in der Not ein: Bei den Kossaken warten verschüttete Gobbos darauf, daß Ihr sie aus vereisten Löchern befreit. Im Dschungel dagegen bekämpft Ihr eine Feuersbrunst: Viele pelzige Glubschaugen sind von den Flammen eingeschlossen und können nur befreit werden, indem Ihr aus einem Teich herzhaft ein Maul voll Wasser nehmt und damit den Brandherd ausspritzt.
Um die Spielstufen zu meistern, ist Croc nicht immer zu Fuß unterwegs. Im Gobbo-Bergwerk schnappt Ihr Euch beispielsweise eine Lore und braust über das alte Schienennetz hinweg. Doch Vorsicht, ohne Gewichtsverlagerung bei auftauchenden Löchern landet Ihr im Grubenschacht. Mit einem Rennwagen und einem schnittigen Boot tritt er gegen drei Dantinis zu einem Wettrennen an. Beim ersten Aufeinandertreffen mit Baron Dante seid Ihr immerhin mit einem motorisierten Propellerflugzeug unterwegs, während Ihr eine Schlucht mit einem Hängegleiter durchsegelt. Besonders ausgefallen ist Euer Fortbewegungsmittel in einem Winterlevel: Ein gewaltiger Schneeball dient Euch zum Transport und muß vorsichtig über enge Pfade balanciert werden.
Eure Fortschritte werden automatisch auf Memory-Card gespeichert, für Erleichterung sorgen zudem unendliche Continues. Unser Test basiert auf der US-Version von "Croc 2", in Deutschland erscheint eine vollständig übersetzte Fassung. Diese kommt ohne PAL-Balken aus und ist genauso flott wie die amerikanische Version. *us*

GEHÜPFT WIE GESPRUNGEN



Titel	Croc 2	Ape Escape	Gex: Deep Cover Gecko	Spyro the Dragon	Crash Bandicoot 3
Spielinhalt					
Levels	40	25	20	36	32
Szenarios	4	8	12	6	7
Endgegner	8	5	3	6	5
Level-Anwahl	bedingt frei	linear	bedingt frei	bedingt frei	bedingt frei
Features					
Kameraperspektiven	1	1	2	1	1
freies Umsehen	ja, bedingt	ja	ja	ja	nein
liebevolle Details	sehr viele	viele	viele	sehr viele	sehr viele
Bedienung					
Analog-Steuerung	Ja	Ja, nur	Ja	Ja	Ja
Spielstandsicherung	Memory Card	Memory Card	Memory Card	Memory Card	Memory Card
ABWECHSLUNG	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
UMFANG	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆
FAZIT	Die Knuddeloptik täuscht: Viele Geheimnisse und harte Levels sind auch für Profis knackig.	Humorvoll und ausgefallen: Analoge Steuerung und viele Extras sorgen für Spielspaß.	Respektlose und witzige Fortsetzung: Kaum technischer Fortschritt, aber trotzdem spaßig.	Optisch herausragendes 3D-Jump'n'Run: Etwas kurz, aber auch für Anfänger geeignet	Würdiger Abschluß der Beutelratten-Trilogie: Technisch und spielerisch stark.



Bei den Uhrwerk-Gobbos dürft Ihr keine Zeit verschwenden, sonst geht ihnen vor dem Ziel der Saft aus.

SPIELSPASS **83%**

CROC 2

HERSTELLER: FOX
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 82%
SOUND: 78%

Umfangreich und technisch leicht verbessert zum Vorgänger: Niedliches 3D-Hüpfspiel mit sehr hohem Schwierigkeitsgrad.

AB 6







Gobbos sind Dantes bevorzugte Opfer: Wenn er sie nicht einfach in einen Käfig steckt (links und Mitte), bindet er sie schon mal an einer tickenden Bombe fest (rechts).

Andere Versionen
Der Vorgänger "Croc" wurde in MAN!AC 11/97 getestet und wird auf 80% Spielspaß abgewertet.

Attack of the Saucerman





Egal, ob im Stadtpark (oben) oder in der geheimen Area 51 (unten) – Ed ist unter Dauerbeschuß

PS Auf einem fernen Planeten leben die Grimloids, aufgespalten in eine friedliche und eine kriegerische Rasse. Um Waffenkäufe zu finanzieren, betreibt der militante Anführer Big Bubba riesige Ned-Zuchtfarmen (kleine gelbe Tierchen). Leider geht ihm langsam der Platz für die Tierfabriken aus, und er muß sich nach neuen Standorten umsehen – da kommt ihm die Erde gerade recht. Zum Glück sind nicht alle Außerirdischen böse: Als Mitglied der Grimloid-Schutz-Liga übernehmt Ihr mit Ed die Verteidigung unseres Heimatplaneten. Ausgestattet mit einer Alien-Kanone und dem P.O.D. (eine kugelförmige Masse), das Neds aufsammeln kann, geht's in den Kampf gegen Big Bubbas Alien-Meute: In 21 Level, die über fünf Zeitepochen verteilt sind, müssen Angreifer eliminiert und gelbe Hüpfer gerettet werden. Hilfreich sind Extrawaffen, u.a. Granaten und neue Kanonen, die meist in Kisten versteckt liegen. In jedem Spielabschnitt erwartet Euch eine andere Aufgabe, z.B. Ersatzteile für Euer UFO finden oder Raketentürme ausschalten: Zwischensequenzen mit witziger Alien-Sprachausgabe zeigen die Einsatzziele. Bonusspiele (u.a. „Neds sammeln") lockern das Geschehen auf; harte Endgegner bringen Euch in's Schwitzen. *os*

! "Attack of the Saucerman" wird dem Anspruch eines B-Movie-Spiels gerecht – leider im negativen Sinne. Trotz frei begehbarer 3D-Welt bietet es spielerisch nur Hausmannskost ohne Abwechslung: Ihr lauft durch eintönig lineare Level, sucht das ein oder andere Extra und ballert wild auf alles, was sich bewegt. Der Kampf mit den pixeligen Sprite-Soldaten verläuft zudem unfair, da Ihr ihre Schüsse nicht erkennen könnt. Auch grafisch ist der Titel unterdurchschnittlich – Trash-Bonus miteingerechnet – und ruckelt trotz schlichter Optik bei hohem Gegneraufkommen erbärmlich. Ein weiterer Minuspunkt ist die hakelige Steuerung: Egal, ob digital oder analog, genaues Manövrieren ist unmöglich. Einzig der Sound kann mit atmosphärischer Musik einige Punkte gutmachen.



OLIVER SCHULTES

SPIELSPASS	39%
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	41%
SOUND	67%

Action-Adventure im B-Movie-Ambiente: Mangelnde Abwechslung, schlechte Steuerung und billige Optik sind nicht zeitgemäß.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: KCEO, J

NBA Pro 99

Show-Events bringen vor dem jährlichen Allstar-Game die Massen in Stimmung, zwei Wettbewerbe findet Ihr in "NBA Pro 99" wieder: Beim 3-Punkte-Shootout müßt Ihr innerhalb einer Minute 25 Bälle aus 6,25m Entfernung versenken, die Wurfsteuerung ist auf beiden Konsolen unterschiedlich. Playstation-Schützen drücken im richtigen Moment, um eine Strichmarkierung zu treffen.



3-Punkte-Duelle bei geteiltem Bildschirm erlaubt nur die N64-Version

Realistischer, aber auch schwieriger die N64-Variante, in der Ihr mit dem Analogstick in die Knie geht und dann nach oben schnellt. Zum zweiten Wettbewerb, dem "Dunking Contest" treten nur Playstation-Riesen: In "Parappa"-Manier müßt Ihr eine vorgegebene Tasten-

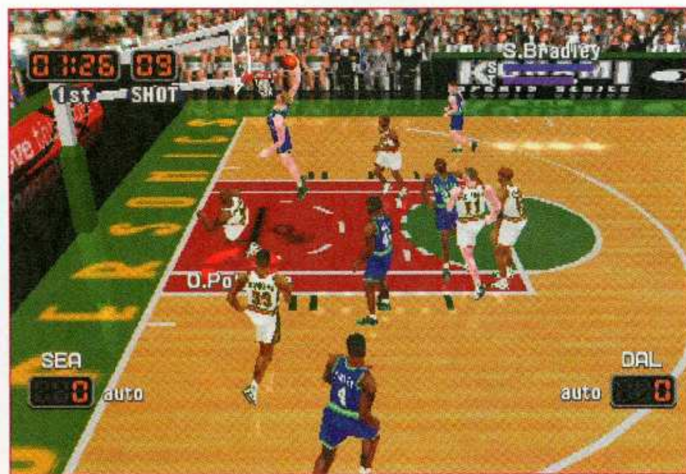


Je nach Schwierigkeitsgrad müßt Ihr beim "Dunking Contest" bis zu zwölf Tasten drücken

folge fehlerlos wiederholen, um einen bestimmten Slamdunk auszuführen.



Lieber spät als nie: Zum ersten Mal beherrschen auch die Konami-Pros das Icon-Passing (Nintendo 64).



Scharf: Auf der Playstation läuft "NBA Pro 99" in der Midres-Auflösung (512x256 Pixel).





Auf der Playstation geht die "NBA Pro"-Serie (vormals "NBA In the Zone") bereits in die vierte Runde, N64-Korbjäger betreten zum zweiten Mal das Konami-Parkett. Wie erwartet, versammeln sich wieder 29 aktuelle NBA- sowie zwei Allstar-Teams. Neben Freundschaftsspiel, NBA-Saison und Playoffs tretet Ihr diesmal zu zwei "Allstar Game Day"-Wettbewerben (siehe Randspalte) an. Dem Steuerungsrepertoire wurde das "Icon-Passing" spendiert, mit dem Ihr jedem Eurer Mitspieler eine Taste zuweist und ihn so jederzeit anspielen könnt. Daneben gibt's Buttons für Sprint, Paß sowie einen gezielten Wurf. Zusätzlich führt Ihr auf der Playstation mit dem "Action"-Knopf Übersteiger, Sidesteps oder andere Spezialbewegungen aus – abhängig von Position und Bewegungsrichtung. N64-Korbjäger haben's besser, durch Einbeziehen der C-Knöpfe entscheidet Ihr selbst, welches Kabinettstückchen Ihr ausführt. In der Verteidigung stellt Ihr Euch dem Angreifer in den Weg, springt zum Block nach oben oder versucht ein "Steal". Doch Vorsicht: Die CPU-Spieler schirmen das Leder ungewöhnlich gut ab, auch ohne Ball setzen sie ihren Körper geschickt ein und sperren den Mitspieler frei.

Playstation-Trainer entnehmen der Bildschirmanzeige eine wichtige Information, die der N64-Version leider fehlt: Zwei Balken zeigen Spurtkraft und Kondition der einzelnen Spieler, müde Auswechselkandidaten erkennt Ihr sofort. In der Nintendo-Halle müßt Ihr erst eine Auszeit nehmen, um die Fitneß Eurer Riesen abzuchecken.

Auf beiden Systemen ändert Ihr während des Spiels die Strategie, Manager-Typen draften zudem vor der Saison neue Spieler. Stellen Euch die NBA-Cracks nicht zufrieden, bastelt Ihr Euch einen Basketballer nach Maß. An Einstellmöglichkeit herrscht bei "NBA Pro 99" kein Mangel: Neben gängigen Optionen wie Spieldauer oder Regelauslegung justiert Ihr sogar die Ballfarbe. Desweiteren entscheidet Ihr, ob Spielerwechsel und Steal-Versuche automatisch ablaufen, und ob der Heimvorteil eine Rolle spielt.

Einen Kommentator hat sich Konami gespart, dafür aber einen Hallensprecher engagiert. Dieser sorgt für Stimmung und nennt in der Playstation-Version auch den Namen des Korbschützen. *ts*



Besonders auffällig bei der Playstation-Fassung: Durch Körpereinsatz sperren die Mitspieler den Weg frei (siehe Pfeil)

Auch der 99er-Jahrgang von "NBA Pro" bietet routinierte NBA-Unterhaltung ohne Innovationen: Icon-Passing und Bonus-Wettbewerbe fehlten zwar beim Vorgänger, sind aber längst Standard. Zwiespältige Gefühle auch in Sachen Grafik: Flüssiges Scrolling, aber abgehackte Spieleranimationen auf der Playstation – umgekehrtes Bild auf dem N64. Auf letztgenannter Konsole stört auch die im direkten Vergleich geringere Auflösung, das verwaschene Bild erschwert die Orientierung deutlich. Die N64-Version bietet mehr Steuerungsfinessen, dafür erlebt Ihr auf der Playstation den rasanteren Matchverlauf; insgesamt ist das Spiel hier actionreicher und spaßiger. "NBA Pro 99" hat zwar den Abstand auf die Konkurrenz von EA ("NBA Live 99") bzw. Acclaim ("NBA Jam 99") verkürzt, ist aber grafisch und spielerisch weiterhin unterlegen.



THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 68%
HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 62% | SOUND: 75%

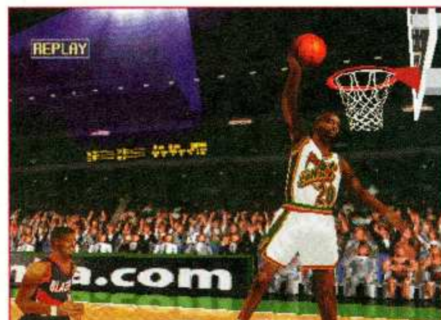
Immer noch unscharf wegen niedriger Auflösung, dafür mit schönen Bewegungsanimationen und trickreicher als auf der Playstation.

SPIELSPASS 74%
HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 73% | SOUND: 63%

Weniger anspruchsvoll, aber spaßiger als auf dem N64. Dank hübscher Midres-Optik ist's zudem übersichtlicher.



Ihr spielt aus der Vogel-, Seiten- oder Verfolgungs-Perspektive; sieben Blickwinkel gibt's insgesamt (N64).



TV-gerecht: Bei spektakulären Dunkings spielt der Regisseur eine Wiederholung ein. (Playstation)

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "NBA Pro 98" wurde in MAN!AC 4/98 mit 73% (N64) bzw. 79% (PS) getestet. Beide Versionen werden im Rahmen dieses Tests um jeweils 5 Prozent abgewertet.

Entwickler: Hudson, J

Bomberman Fantasy Race



Bombeneinschlag auf elf Uhr: Die CPU-Jockeys nehmen Euch schwer unter Beschuß.

PS Bomberman stürmt die Rennpiste: Auf dem Rücken von zehn Sauriern und Känguruhs galoppiert Ihr durch sechs Kurse wie Hochgebirge, Stadt und Science-Fiction-Turm. Im spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen nutzt Ihr Bomben als letztes Hilfsmittel, an der Ziellinie wartet ein saftiges Preisgeld auf Euch. Im Gegensatz zum gewohnten Rennspieltacho besitzt Euer Reittier eine Konditionsanzeige: Nur wer bergab seine Kräfte spart und auf Geraden ordentlich Gas gibt, kassiert die Siegprämie. Mit dieser kauft Ihr neue Extras wie Zielsuchraketen und Streubomben, um dem Feind in der nächsten Runde keine Chance zu lassen. Die putzige Polygonoptik läßt gelegentliche Grafikfehler schnell vergessen: Während sich im Duell mit den Kumpels explosive wie taktische Rennen entwickeln, fallen im Einspieler-Modus die spärlichen Kurse auf; Solospieler haben "Bomberman Fantasy Race" bald durchgezockt. *oe*

SPIELSPASS	76%
HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	81%

Explosives Galopprennen um die Bomberman-Clique mit massig Extras, aber wenigen Strecken: Kunterbunt, blitzschnell und dank Konditionsleiste taktisch angehaucht.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant, den Importtest findet Ihr in MAN!AC 11/98.

Entwickler: Cryo, F

Virus



Joan auf dem Weg durch ein verwüstetes Gebäude – selbst ohne Gegner ruckelt die Grafik.

PS Amerika in naher Zukunft: Elektrische Geräte entwickeln plötzlich ein unheimliches Eigenleben und attackieren die überraschten Menschen. Die Opfer verschmelzen mit den Maschinen zu gnadenlosen Killern. Der Auslöser für die mysteriösen Vorgänge ist ein Virus, das sich über die Stromleitungen ausbreitet.

Unterwegs als Joan, die von ihrem Partner Sutter begleitet wird, geht Ihr dem Übel auf den Grund. Ausgestattet mit zwei Revolvern und einem Elektroschocker stapft Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch rucklig scrollende 3D-Bauten. Trefft Ihr auf infizierte Gegner, streckt Ihr sie mit Waffengewalt nieder – Extras, u.a. Schrotflinten und Granaten, erleichtern die Arbeit. Die Steuerung via Digi-Pad ist unpräzise und läßt Bewegungen wie Springen oder Ducken vermissen. Optisch ist der Titel auf dem Niveau der ersten Playstation-Spiele: Texturverzerrungen, wegploppende Polygone, hölzerne Animationen und Slowdowns en masse schockieren. Der lineare Spielablauf und der krasse Schwierigkeitsgrad sorgen für Langeweile bzw. Frust. Nur der gruselige Soundtrack fällt positiv auf. *os*

SPIELSPASS	28%
HERSTELLER	CRYO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	31%
SOUND	61%

Gnadenlos mißlungene 3D-Action-Filmumsetzung mit ungenauer Steuerung und groben Grafikpatzern. Fehlende Rücksetzpunkte sorgen auf Dauer für Frust.

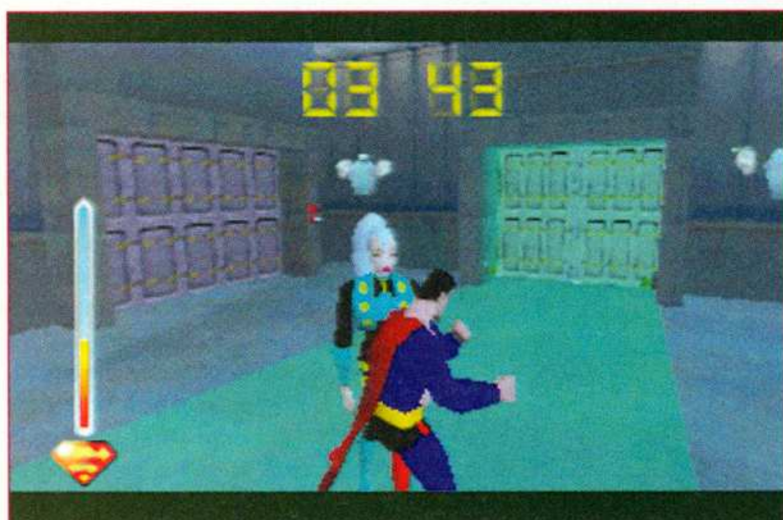
AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Titus, Frankreich

Superman

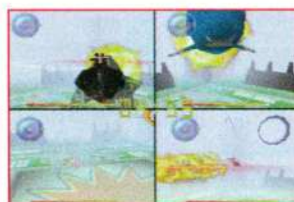




"Zweikampf"-Einlage: Ohne Freeze-Extra wird Supie ordentlich durchgeschüttelt!



Was lange währt, wird nicht immer gut: Nachdem Titus satte drei Jahre an der N64-Inkarnation der "Superman"-Trickserie gearbeitet hat, düst der "Stählerne" jetzt in Polygon-Metropolis los – und knallt voll gegen die Mauer. Denn trotz der schier endlosen Entwicklungszeit fiel den Designern nur eine lose Aneinanderreihung von simpelsten Reaktionsspielchen und "Adventure"-Elementen ein. Beispiel gefällig? Fliegt stur mehrere aus Ringen abgesteckte Kurse nach, blast mit Eurem Wirbelatem Tornados aus der Stadt oder sucht in einer Festung versteckte "Wissenschaftler", die ebenso wie fast alle anderen Personen im Spiel nicht animiert sind – vom Hin- und Herwabern einiger Körperteile mal abgesehen. Wenigstens kann Superman boxen, dank "Speed"-Extra schneller laufen oder durch Katakomben fliegen: Das Problem dabei ist, daß Ihr oft an zu niedrigen Decken hängenbleibt oder durch Kollisionsabfrage-Fehler im Polygon-Nirwana versinkt – dann hilft nur ein Neustart. Gegnerische Droiden nehmt Ihr auf und schleudert sie genau wie Autos meterweit weg. Um aus der "virtuellen Zone" zu entkommen, erduldet Ihr immer neue Schikanen in knapp zehn Abschnitten. Für jeden einzelnen solltet Ihr viel Geduld mitbringen: Scheitert Ihr bei einem der regelmäßigen Reaktionstests, müßt Ihr von vorne starten. Als Bonus langweilen sich bis zu vier Spieler im Multi-Geballer. *cb*



Flieger-Murks: Vier Spieler ballern in der dichten Nebelsuppe von Metropolis aufeinander.

Bei dieser dilettantischen Umsetzung der Trickfilm-Serie fehlen mit fast die Worte – "Unglaublicher Quatsch" trifft's wohl am besten. "Superman" ist technisch mit Abstand das mieseste N64-Spiel – von Comic-Metropolis im stählernen Ambiente bleiben hier lediglich ein bunter Hampelmann, Nebel und rucklige Dauer-Tristesse mit den ewig gleichen Fenster- und Backstein-Texturen übrig. Spielerisch ist jeder Abschnitt eine unsagbare Quälerei: Die eingestreuten Reaktionsspielchen werden kaum erklärt und sind nach Sekunden vorüber. Dann müßt Ihr erneut eine knappe Viertelstunde das Level-Vorprogramm absolvieren – DC-Comics sollte die Titus-Entwickler Lex Luthor zur Folter überstellen! Traurig, daß Nintendo solchen Mist genehmigt!

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 14%

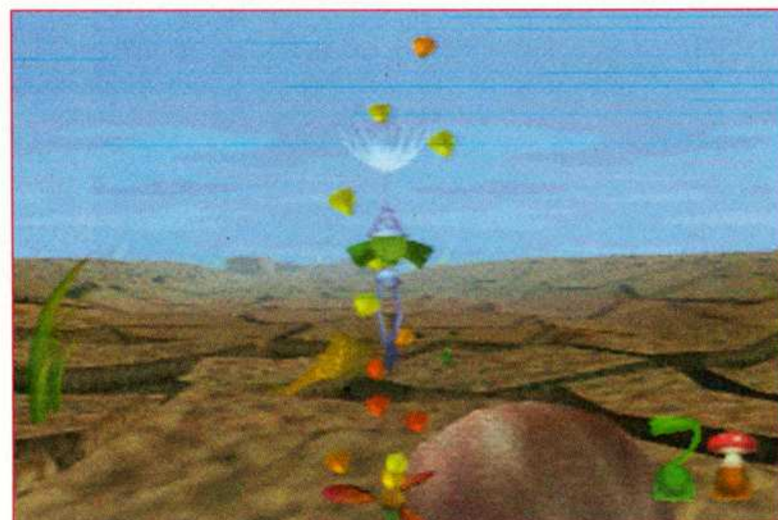
HERSTELLER	TITUS
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	28%
SOUND	21%

Das hat "Supie" nicht verdient – Action-Adventure-Katastrophe, in jeder Beziehung hart an der Grenze zur Körperverletzung.

Andere Versionen
Von Umsetzungen möge uns Titus bitte verschonen.

Entwickler: Travellers Tales, GB

A Bug's Life



Flik auf Rundflug: Die rettenden Aufwinde werden sehr spät eingeblendet.



Ein halbes Jahr nach der Playstation-Premiere versetzt Ameise Flik jetzt auch auf dem Nintendo 64 den bösen Grashüpfer-Chef Hopper in Rage: Fliks' innovative Erntemaschine zerstört die Opfergaben der Ameisenkolonie, das Hopper'sche Terrorkommando schwört prompt brutale Rache und verdoppelt die erforderliche Ration an Samenkörnern.
Flik will den Fehler wiedergutmachen – und hier kommt Ihr in's Spiel: Steuert Flik in einem knappen Dutzend Abschnitten in die große Stadt. Dort will er Soldaten auftreiben, die der Grashüpfer-Gang ordentlich die Flügel stutzen sollen. Die grundlegenden Aktionen von Flik, Hüpfen und mit Beeren auf gegnerische Insekten werfen, kennt Ihr schon aus anderen Jump'n'Runs. Neu ist die Möglichkeit, Samenkörner durch die Gegend zu tragen und an geeigneter Stelle zu plazieren: So laßt Ihr Pilze und Beeren sprießen, auf denen Ihr treppengleich hohe Plattformen erreicht. Von Zeit zu Zeit sammelt Flik auch Superbeeren-Projektile, Kraftsprünge und andere Extras ein – nur so lassen sich die verwirrenden Plattformwelten in unterirdischen Käferhöhlen und ausgetrockneten Canyons (samt Endgegner) überwinden. Statt der Filmschnipsel auf der Playstation müßt Ihr Euch bei der N64-Fassung mit Standbildern begnügen; als Modul-Bonus gibt's dafür einen neuen Challenge-Modus, in dem Ihr 60 Mini-Missionen erfüllt. *cb*



Abgespeckt: Statt FMV-Schnipseln aus dem Film gibt's Standbilder und Textzeilen.

Spielerisch setzt diese Filmadaption zwar keine Maßstäbe, doch immerhin erlaubt das Samen-Sammeln ein wenig Kreativität: "Wo muß ich die Plattformen hinsetzen, um die Extras zu erhaschen?" Leider hat sich im Vergleich zum Playstation-Original die Sichtweite nicht erhöht: Noch immer werden Hügel, Spinnen & andere Objekte erst wenige Meter vor Euch in's Bild gezeichnet. Das wäre ja nicht so schlimm – immerhin blieb dadurch auf der Sony-Konsole das Geschehen schön flott. Bei der N64-Version dagegen holpert die Optik stark und wirkt verwaschen. Außerdem fehlen atmosphärische Schnipsel aus der Filmvorlage. Fazit: Gerade auf dem N64 solltet Ihr auf unterhaltsamere Hüpfspiele zurückgreifen – dies hier enttäuscht.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 67%

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	62%
SOUND	65%

Verruckelte Ameisen-Expedition in die Großstadt: Lieblose Hüpfspiel-Umsetzung eines sympathischen Familienfilms.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 2/99 mit 72% Spielspaß bewertet.



IM HANDEL
29,95
UvP

ABO DIR EINEN



Wir schenken Dir eine Memory Card*

IM HANDEL
29,95
UvP

Ganz easy 29,95 Mark sparen

*Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir wahlweise eine Memory Card für Playstation oder Nintendo 64 zu (siehe Coupon). Für Dich ist das Ganze völlig kostenlos,

und der Abonennt spart auch noch 10 Mark

im Vergleich zum Einzelverkaufspreis (12x5,90=70,80 DM)!

ABO-HOTLINE
089/85709112

Fax: 089/85709131

e-mail: av@pan-adress.de
Betreff: MAN!AC-Abo

Den Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

KLAR! WILL ICH EINE MEGA-MÄSSIGE MEMORY-CARD IM WERT VON **29,95** MARK KASSIEREN! SOBALD DER VON MIR GEWORBENE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE PRÄMIE HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN (NUR EINE ANKREUZEN):

- [ ] PLAYSTATION MEM-CARD
- [ ] N64 MEMORY-CARD

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR MINDESTENS EIN JAHR ABONNIEREN. ABO-PREIS: 60,80 MARK (INLAND)

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

ABO 8/99

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Mit diesem Coupon NUR Inlandsabo möglich!

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

- [ ] GEGEN RECHNUNG
- [ ] PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

Pocket News:

FARBIGE BEATS: Mit dem kürzlich in Japan erschienenen "Beat Breaker" für Game Boy Color mischt Konami erstmals Puzzlespiel und DJ-Mix à la "Beatmania". Verschiedene CPU-Gegner spielen Euch Notenfolgen vor, die anschließend ins Spielfeld purzeln: Ihr müßt den Rhythmus nachdrücken, sobald die Noten eine Marke passieren. Je nach Reaktionsvermögen färben sich die Noten schwarz, rot oder grün und fallen anschließend zu Boden. Vier gleichfarbige Steine in einer Reihe verschwinden: Nur wer immer im Takt bleibt und alte Fehler ausgleicht, schafft's bis zum Obermotz. Ob die musikalische Knobelei auch in Deutschland erscheint, ist noch nicht entschieden.



MOBILE MONSTERJAGD: Fans von Taitos zweiteiliger Rollenspielserie "Lufia" (Super Nintendo) dürfen hoffen, denn nachdem die Playstation-Version wegen finanzieller Probleme von Publisher Nihon Flex vor einem Jahr auf Eis gelegt wurde, ist es um die Fortsetzung ruhig geworden. Natsume erweckt nun die Rollenspielperle zum Leben und kündigt für Ende des Jahres "Lufia 3: Ruins Chaser" für Game Boy Color an. Nach dem Europa-Release von "Legend of the River King" stehen die Chancen für eine deutsche Fassung von "Lufia 3" sehr gut. Eine Heimkonsolenversion ist ebenfalls in Arbeit, das System wurde jedoch noch nicht verraten.

SPIELE FÜR NEO GEO POCKET COLOR	
King of Fighters R2	16 MBit
Baseball Stars Color	8 MBit
Pocket Tennis	4 MBit
Neo Dragon's Wild	8 MBit
Neo Cherry Master	8 MBit
Neo Mystery Bonus	8 MBit
Puzzle Bobble Mini	8 MBit
Crush Roller	8 MBit
Neo Geo Cup '98	8 MBit
Samurai Shodown 2	16 MBit
Dive Alert: Burn	16 MBit
Dive Alert: Rebecca	16 MBit
Metal Slug	16 MBit
Neo 21 Blackjack	8 MBit
Fatal Fury FC	16 MBit
Neo Turf Master	16 MBit
Neo Baccarat	8 MBit
Pocket Fishing	k.A.
The Last Blade	k.A.
World Heroes Pocket	k.A.

SNK bekennt Farbe

Zwei Monate nach dem USA-Release erreicht SNKs "Neo Geo Pocket Color" auch Europa: Rund 240 Mark kostet das Luxus-Handheld (Wolfsoft, Tel. 02622/83517 oder www.wolfsoft.de), die Spiele schlagen mit etwa 100 Mark zu Buche. Die Farbversion der Konsole ist im Vergleich zum Schwarz/Weiß-Bruder (MAN!AC 2/99) um wenige Millimeter gewachsen, der Bildschirm mit 160x152 Pixeln (bei 146 aus 4096 Farben) jedoch gleich groß. Die moderne LCD-Technik ist mit der des Game Boy Color identisch: Hintergrundbeleuchtung gibt es keine, für optimale Sicht haltet Ihr das Gerät leicht schräg. Mit einer Ladung von zwei AA-Batterien verspricht SNK rund 40 Stunden Spielspaß, die übrigen technischen Daten entnehmt Ihr der Handheldtabelle in MAN!AC 12/98. Die eingebaute Benutzeroberfläche mit Wecker, Kalender und Horoskop gleicht dem kleinen Bruder aufs Window, lediglich in den Einstellungen dürft Ihr aus verschiedenen Farbpaletten für das Abspielen von Schwarz/Weiß-Modulen wählen. Importfans werden aufatmen, denn das Handheld ist mit seinen ausländischen Versionen kompatibel. In der westlichen Welt sind aber bislang ausschließlich Spiele von SNK angekündigt: Welche Module noch in diesem Jahr erhältlich sind, entnehmt Ihr unserer Tabelle. In "King of Fighter R2" dürft Ihr Euch von Anfang an vermöbeln: Die motivierende Keilerei soll als erstes Spiel via Linkkabel mit dem Dreamcast ("King of Fighters '99", ab Juli in Japan) zusammenarbeiten. Neben massig Beat'em-Up-Umsetzungen sticht besonders die U-Boot-Simulation "Dive Alert" ins Auge, die ähnlich Nintendos „Pocketmonster" in verschiedenen Versionen erscheint. Jedes Modul stellt Euch unterschiedliche Schiffe zur Verfügung, mit denen Ihr Euch via Funkzubehör gleichzeitig mit 68 Freunden torpediert – falls das Accessoire bei uns erscheint. *oe*

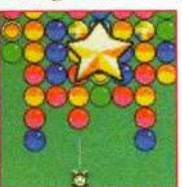


SNKs "Neo Geo Pocket Color" besitzt dieselbe Benutzeroberfläche wie sein Schwarz/Weiß-Kollege.





"King of Fighters R2" (links) koppelt Ihr mit dem Dreamcast, "Dive Alert" mit 68 SNK-Kollegen.



Puzzeln und prügeln: Rechts seht Ihr "Magical Drop" und links "Fatal Fury: First Contact".



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Acclaim
PREIS 60 Mark

Dropzone

Düst mit Eurem Raketenanzug über einen kraterübersähten Planeten und rettet Eure Artgenossen mit Waffengewalt vor hungrigen Aliens: Die Neuauflage von Archer Macleans Action-Hit steht ihrem höllisch schweren Vorbild in nichts nach, auf dem kleinen Bildschirm ist zielgenaues Schießen leider kaum möglich. Veteranen sind das frustrierende "Game Over" jedoch gewöhnt.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Infogrames
PREIS 60 Mark

Asterix & Obelix

Hüpft mit dem Gallier Eurer Wahl durch simple Jump'n'Run-Level und vermöbelt Wildschwein oder Römer: Im Kampf mit den Feinden macht Euch die ungenaue Kollisionsabfrage zu schaffen, unfairer Energieverlust vermiest den Spaß am barbarischen Knockout-Marathon. Als Ablenkung für hüpfsüchtige Kids auf dem Rücksitz langt's jedoch mindestens bis zur italienischen Grenze.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Konami
PREIS 70 Mark

ISS '99

Die Kicker von "International Superstar Soccer" treffen sich alle Jahre wieder: Im Gegensatz zum monochromen Vorgänger macht Ihr Eure farbigen Schützlinge auf den grünen Rasen aber hervorragend aus, und es entwickeln sich verbissene, taktische Matches. Spurten jedoch zu viele Spieler auf den Bildschirm, kommt der Spielfluß gehörig ins Stottern: Fußballcracks greifen zu.

HANDHELD

Rush 2049 – Im Goldrausch

Der Erfolg von Ataris "San Francisco Rush"-Serie gründet sich auf dem Motto "Kein Gramm Realismus zuviel" – und deshalb wird beim vierten Teil auch der letzte Rest unerfreulicher Unfall-Physik weggeschliffen. Keine Angst vor Fliehkräften, Aquaplaning oder Schleudertrauma: Der Arcade-Fan drückt permanent auf die Tube und hat bei "Rush" jede Menge Instant-Rennspaß.

Fünfzig Jahre nach den hyperschnellen Rennen "Rush" und "Rush 2" (die in grafisch mickrigen Umsetzungen auch auf dem Nintendo 64 stattfanden), ist die Metropole San Francisco kaum wiederzuerkennen: Baukolonnen haben "Wipeout"-ähnliche Tunnelsysteme und futuristische Wolkenkratzer hochgezogen, blank gewienerte Highways sorgen für rasante Verfolgungsjagden – ein neues Update der bewährten 3Dfx-Hardware garantiert genügend Grafik-Leistung. "Diese Episode bringt die bisher schnellste Renn-Erfahrung der Serie", so Atari-Produzent John Ray. "Wir übertreffen die anderen Teile, weil wir uns jetzt noch mehr auf die typischen Elemente von 'Rush' konzentrieren."

Auf den vier neuen Stadtkursen ändert sich die Trassenführung in jeder Runde. Es gilt, Gegner abzudrängen und dabei fieberhaft Goldmünzen zu sammeln – "San Fran" wird nämlich gerade von einem Neo-Goldrausch heimgesucht, und Nugget-Jünger verlieren des öfteren ihre Glitzersteinchen. Wie gewohnt lassen sich bis zu acht Kabinette zusammenschließen, Force-Feedback sorgt für einen rüttel-intensiven Speed-Schub. Gute Nachricht für Konsolen-Fans: Heimumsetzungen von "Rush 2049" für Dreamcast & Co. sind geplant. *cb*



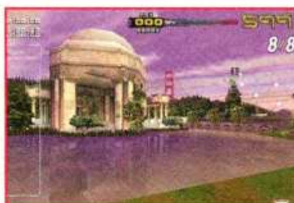
Keine Bange: Wie bei "Rush" üblich, haben selbst Totalschäden keine Folgen – in Sekunden seid Ihr wieder unterwegs.



Straßenkuppen mißbrauchen die geldgierigen Raser gern als Sprungschanzen – Ihr segelt sekundenlang durch die Luft!







"Rush" erstrahlt im Sci-Fi-Design (links, Mitte). Nur vereinzelt sind abseits der Cyber-Highways markante, altertümliche Bauwerke zu erblicken (rechts).



Hersteller: SEGA





Schlüpft in das Pilotenhemd eines Verkehrsmaschinen-Kapitäns und genießt obige Flug-Impressionen direkt aus dem Cockpit der "Boeing 767"! Segas "Airline Pilots" entstand in Kooperation mit der japanischen Airline "JAL" und ist ein Eldorado für Flugfans, die den Kindergarten-Berufswunsch "Pilot" ernst gemeint haben. Auf den drei Bildschirmen entsteht ein verblüffender Flugeindruck, Schubhebel und Steuerknüppel (Bild) vermitteln passendes Ambiente.



Arcade News:

DUNK-DRAMA: Die Designer von Hits wie "NBA Jam" und "NFL Blitz" schlagen wieder zu – bei "NBA Showtime: NBA on NBC" dribbelt Ihr beim spektakulärsten Basketball-Spiel, seit es Körbe gibt. Mit brennenden Bällen, "Hot Spots" und dem neuen "Team-Fire" (beide Spieler einer Mannschaft sind "on fire") gelingen Profis Alley-Oops, Double-Dunks und Three-Timer-Würfe im Akkord. Witzig sind die Midway-üblichen Codes, die Ihr vor Spielbeginn eingebt: So sichert Ihr Euch die Unterstützung versteckter Starspieler und verändert Eure Leistungswerte – unfair, aber erlaubt. Heimversionen von "NBA on NBC" sind bereits angekündigt!

BURI-WAS? Das neueste Zweikampfspiel von SNK heißt "Buriki" und versetzt Euch mitten in eine Zweikampfarena – ganz ohne Waffen. Der Reiz des Geprügels liegt in den unterschiedlichen Charakteren: Neben Karateka Ryo Sakazaki ("Art of Fighting") wagen sich auch beleibte Sumo-Wrestler, fiese Boxer und agile Wrestler in den Ring. Leider kann das neueste Spiel auf der "Hyper Neo Geo"-Hardware genausowenig überzeugen wie Vorgänger "Beast Busters": Krude Figuren, kaum optische Effekte.

FIGHTING WITHOUT WEAPON

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING DIGITAL AN: MANIACMAGA@AOL.COM

Videospiele im Fernsehen

Das Lob spare ich mir mal, stattdessen möchte ich mich über ein viel ernsteres Thema auslassen. Es geht um die Darstellung der Video- und PC-Spiele in den Medien. Am 10. Mai sah ich einen Bericht im Fernsehen (Sat 1, „24 Stunden"). Es ging um ein Treffen von Waffensammlern in den USA. Natürlich blieb auch das Massaker von Littleton *(Jugendliche erschießen mehrere Mitschüler an amerikanischer Highschool, Anm. der Red.)* in diesem Zusammenhang nicht unerwähnt. Im Prinzip ging es um die Frage, ob die amerikanischen Waffengesetze geändert werden müßten. Gegner und Befürworter kamen gleichermaßen zu Wort. Bis zu diesem Zeitpunkt gab es noch keinen Grund zur Aufregung meinerseits. Dann ging jedoch ein Waffengegner mit einem Kamerateam in die nächste Spielhalle und suchte sich den erstbesten Shooter: Vor einem „House of the Dead 2"-Automaten schießt ein 14jähriger Junge mit der Lightgun auf den Monitor. Sofort begann der Mann zu gestikulieren und läßt sich über die ach so bösen Videospiele aus. Das Verbrechen in Littleton sei darauf zurückzuführen, und außerdem wären sowieso alle Spiele schlecht für die Jugend – natürlich nicht mit Argumenten hinterlegt. Ich finde diese Aussagen unverschämt. Nur zwei Minuten später gingen dann zehnzehnjährige Kids mit ihren Eltern auf den Schießplatz, um mit echten Waffen jeder Größe rumzuballern... Einen Tag später sah ich „Akte 99" auf demselben Sender. Hier berichtete man über Amateurfunker, die absichtlich den Flugbetrieb an Flughafen stören. Ein sogenannter Computerexperte spielte mit dem „Microsoft Flight Simulator 98" einige Sprach-Samples von Fluglotsen ab. Der Moderator war von den technischen Möglichkeiten des PCs sichtlich erschüttert und fragte direkt nach, ob man so etwas nicht verbieten solle. Schließlich könnte man sämtliche Befehle auswendig lernen und dann Flugzeuge zum Absturz bringen...
Diese Aufzählung ließe sich unendlich weiterführen. Meiner Meinung nach sollen Videospiele unterhalten. Schnappt sich jemand nach dem Genuß eines Ego-Shooters die nächstbeste Waffe aus dem väterlichen Schrank, ist wohl bei der Erziehung irgendwas schief gelaufen. Wenn in den USA kleine Kinder mit der echten Shotgun besser umgehen können als mit einer Mikrowelle, frage ich mich nach dem Sinn solcher Reportagen. Videospiele müssen viel zu oft als Sündenbock für Gewaltverbrechen herhalten. Insbesondere die USA macht sich die Sache zu einfach. Auf der anderen Seite frage ich mich aber schon, warum „Syphon Filter" für amerikanische „Teens" freigegeben wird...

Thomas Franzke, Düsseldorf

In den USA ist zwar vieles besser, aber nicht alles. Die Doppelmoral in Sachen Sex und Gewalt gehört sicher nicht zu den Eckpfeilern des „American Way of Life". Daß Fernsehsendungen gerne auf das Klischee „Videospiele & Gewalt" zurückgreifen, ist leider seit über zehn Jahren bekannt – allerdings finden wir, daß sich die öffentliche Akzeptanz von Video- und Computerspielen in Deutschland allgemein verbessert hat. Eine Altersfreigabe von Spielen halten wir grundsätzlich für sinnvoll, bei „Syphon Filter" waren die amerikanischen Behörden wohl etwa zu gnädig...

Bitte andere Spiele

Hallo, liebes MAN!AC-Team! Ich lese Eure Zeitschrift schon seit geraumer Zeit und muß sagen, daß Ihr die beste seid! Außerdem muß ich Euch zu Eurer Knowhow-Rubrik gratulieren: Ich habe nämlich eine Playstation der ersten Generation und hätte mir ohne Euren Konsolendoktor eine neue kaufen müssen. Nun aber zum Thema: Ich bin ein absoluter Fan von Rollen- und Strategiespielen. Ich frage mich aber ernsthaft, ob in dieser Hinsicht auch mal mehr vernünftige Spiele erscheinen. „Final Fantasy 7" z.B. war eines der besten Rollenspiele, die ich je gespielt habe; und das wird sich bis zum Erscheinen von „FF 8" auch nicht ändern. Zumindest nicht auf der Playstation! „Civilization 2" ist ja leider, wie es scheint, nur eine Ausnahme! Ist es auf der Playstation nicht möglich, Spiele wie „Balders Gate", „Ultima", „Anno 1602" oder die „Siedler 3" herzustellen? Oder schätzen die Firmen die Zielgruppe von Konsolenspielern völlig falsch ein? Es gibt zwar schöne Echtzeit-Strategiespiele, aber ein paar mehr Titel von der Klasse eines „Siedler 3" würden der Konsole garantiert nicht schaden!

Sascha, Hannover

In den letzten Jahren ist es zwar etwas besser geworden, aber viele Software-Anbieter glauben noch immer, daß „seltsame Genres" wie Rollen- und Strategiespiele zu wenig Fans in Europa haben. Tatsache ist, daß die Lokalisierung dieser Titel wesentlich kostspieliger ist als beispielsweise die deutsche Version eines Rennspiels. Je größer der Markt (also je mehr Grundgeräte verkauft wurden), desto wahrscheinlicher ist es, daß auch exotische Titel nach Europa kommen. Gerade auf der Playstation können wir uns über die Spieleauswahl kaum beschweren – auch wenn die Japaner natürlich aus wesentlich mehr Strategie- und Rollenspielen wählen dürfen. Hoffen wir auf das nächste Jahrtausend...

Multiplayer-Freuden

Ihr seid wohl mit das beste deutschsprachige Videospiele-Magazin, aber ich muß mal ein wenig Kritik loswerden: Ich finde, daß Ihr in Euren Testkritiken den Mehrspieler-Modus eines Spiels in zu geringem Umfang berücksichtigt und bewertet. Bei sehr vielen Spielen hat man das Gefühl, der Multiplayer-Modus sei ein Abfallprodukt, das die optische Präsentation des Hauptmenüs aufwerten soll. Spiele wie „Cool Boarders 3" oder „1080 Snowboarding" würden doppelt soviel Spaß machen, wenn man z.B. die kompletten Turniere mit zwei oder mehr Spielern absolvieren könnte. Bei „Street Skater" darf man sogar nur abwechselnd mit einem Freund um die Höchstpunktzahl skaten, was nicht so spannend ist – darauf geht Ihr in Eurem Test nicht ein. Dabei hat ausgerechnet Electronic Arts schon Mitte der achtziger Jahre Besseres herausgebracht: In „Skate or Die" konnte man gegen einen Freund durch enge Gassen um die Wette heizen und sich gegenseitig vom Board treten.
Gerade im Multiplayer-Bereich haben die Konsolen einen Vorteil gegenüber dem PC: Man braucht nur Konsole, Pads und einen großen Fernseher, während man bei PC-Spielen mehrere (möglichst schnelle) PCs und ein Netzwerk oder einen Netzanschluß benötigt. Da investiere ich lieber weniger Geld in mehr Spielspaß.
Aber natürlich kommt kein Mensch auf die Idee, simple Spiele wie „Windjammers" oder „Pac-Attack" für Playstation oder N64 umzusetzen oder zu entwickeln. „Windjammers" ist inzwischen fünf Jahre alt und gehört neben „Mario Kart" und „Bomberman" zu den meistge-

UPDATES & ERRATA



UPDATE: *In der MAN!AC 6/99 stellten wir in unserer Arcade-Rubrik Jalecos „VJ"-Spielautomat vor. Konami war von dem „Beatmania"-Verschnitt wenig begeistert und geht nun gerichtlich gegen den angeblichen Clone vor.*

MEA CULPA: *In unserem Test von „Driver" haben wir die langen Ladezeiten kritisiert. Den Entwicklern ist es gelungen, dieses Manko in der finalen Verkaufsversion auszubügeln. Es wird zwar noch immer viel auf der CD umhergeschrubbt, aber es ist erträglich. An der Gesamtwertung von 81% ändert dies natürlich nichts.*

UPDATE: *„Metal Gear Solid Integral" erscheint noch dieses Jahr für ca. 100 Mark in Deutschland.*

spielten Titeln meiner Sammlung. Auch dem Brief von Christian Möller aus der MAN!AC 6/99 möchte ich zustimmen, denn zu viele Neuerscheinungen sind von einer einzigartigen Einfallslosigkeit gekennzeichnet – wobei es sich nicht selten um Verschlechterungen älterer Spiele handelt.
Aber zurück zu Euch: Meine Anregung wäre, den Zwei- bzw. Mehrspieler-Varianten eines Spiels mehr Aufmerksamkeit in Euren Testkritiken zu widmen. Zumindest für mich persönlich gehört das mit zu den wichtigsten Kaufgründen für oder gegen ein Spiel; und ich könnte mir vorstellen, daß es auch anderen so geht.

surban@kullen.rwth-aachen.de

Im Prinzip stimmen wir Dir zu: Multiplayer-Modi werden bei PC-Spielen immer wichtiger, Videospielanbieter dagegen vernachlässigen (zu) oft das gemeinschaftliche Spielerlebnis. Wir halten es momentan so, daß ein besonders guter Mehrspieler-Modus im Text lobend erwähnt ist – allerdings verzichten wir meist auf Kritik, wenn keiner vorhanden ist. Dies werden wir demnächst ändern und textlich konkreter auf den Multiplayer-Spaß oder -Frust eingehen.

Dreamcast-Analysen

Dies ist der erste Leserbrief, den ich schreibe, obwohl ich schon seit über zehn Jahren den Video- und Computerspielen verfallen bin und jedes kompetente deutschsprachige Magazin in dieser Zeit gelesen habe. Eure Zeitschrift ist das derzeit beste Magazin – aber bevor ich zu sehr abschweife (...) möchte ich ein paar Worte zu Segas Dreamcast verlieren: Mit der mir vorliegenden MAN!AC 7/99 testet Ihr seit sechs Ausgaben Dreamcast-Spiele. Wußtet Ihr, daß diese Konsole mit den meisten Spielen innerhalb des ersten halben Jahres seit Erscheinen der Hardware aufwarten kann, die bei Euch 80% oder mehr bekommen haben? Während die Playstation – ebenso das N64 – vier Spiele in den 80er-Regionen aufweist, brachte es der Saturn auf lediglich drei solche Titel. Auffallend ist, daß dem Saturn nur von Sega selbst die guten Spiele in den Anfangsmonaten beschert wurden, währen die Playstation ausschließlich durch Drittanbieter zu überzeugen wußte. Beim N64 kam erst im sechsten Monat ein Spiel von einem Drittanbieter heraus („Wayne Gretzky 3D-Hockey")... Beim Dreamcast sieht die Situation überraschend gut aus, erschienen doch zehn Spiele mit Wertungen über 80%, von denen sechs von Sega und vier von Drittanbietern hergestellt wurden. Die schlechten Abverkäufe in Japan bescheinigen jedoch ein anderes Bild. Meine Erklärung: Playstation und N64 konnten mit Spielen aufwarten, die so zuvor im Heimbereich nicht zu sehen waren. „Ridge Racer" revolutionierte das Rennspielgenre – zumindest im grafischen Bereich. Auf dem N64 erschien natürlich ein neuer „Mario"-Teil, das erste „echte" 3D-Jump'n'Run. Segas Software-Lineup besteht dagegen „nur" aus soliden Weiterentwicklungen von bewährten Spielen. (...) Nun bleibt zu hoffen, daß Sega dennoch ein wirklich neuartiges, herausragendes Spiel („Shen Mue" vielleicht?) veröffentlicht und sich damit einen Vorsprung vor Playstation 2 und „Dolphin" verschafft – der Konsolenmarkt muß in Bewegung bleiben.
Abschließend ein kurzes Statement zur Playstation 2: Abwärtskompatibilität? Oft versprochen, aber bisher noch nicht verwirklicht. Fraglich bleibt, wie sinnvoll dieses Feature ist. Wer Playstation-Spiele besitzt, hat auch eine Playstation und benötigt keine Playstation 2. Zudem sind heutzutage auch gute Spiele sehr kurzlebig; wer will sich noch mit „alten" Spielen begnügen, wenn er grafisch herausragende Playstation-2-Spiele hat? Bestimmt niemand vom „Massenmarkt"; höchstens Liebhaber, die dann doch eher auf die Original-Konsole zurückgreifen. Übrigens: I love Shoot'em-Ups.

Benjamin Herzog, Oelixdorf

Danke für Deine Ausführungen, denen wir im Wesentlichen zustimmen. Allerdings ist bereits eine Konsole erfolgreich abwärtskompatibel: der Game Boy Color. Zugegebenermaßen macht es aber dort mehr Sinn als bei der Playstation 2.
Tut uns leid, daß wir Deine (sehr speziellen) Fragen aus Platzgründen nicht abdrucken konnten, aber wir bereiten gerade ein Special vor, in dem wir u.a. das Geheimnis um angekündigte, aber nie erschienene Spiele der letzten Jahre lüften.


Christian Rebmann, Heinersreuth

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Christian Blendl (cb)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
maniac online: www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Soul Reaver" © Crystal Dynamics/Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse 5,50 DM/Heft)
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Diverse Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

Inserenten

SECOND HAND



Rekordregen und strahlender Sonnenschein in einer Woche hatten auch die Redaktions-Macs etwas verwirrt, prompt durfte ich einen Satz Kleinanzeigen ein zweites Mal eintippen. Erleichtert mir dabei bitte etwas die Arbeit, indem Ihr Euch an die Grundregeln haltet: Für 5,50 Mark erscheint Eure Annonce nur in einer Rubrik. Wer mehr ankreuzt, kommt auch nicht weiter. Euer Ulrich

Tausche Sega Saturn mit 3 Spielen gegen **Nintendo64**.
Tel. 06084/3183
(Alexander, ab 18 Uhr)

Kaufe, verkaufe + tausche Playstation, Neo Geo CD, Neo Geo Pocket, Wonderswan, Game Boy, Game-Gear-Spiele, Konsolen, Sammlungen + Zubehör. Alles anbieten. Verkaufe Mega Drive + 9 Spiele (180 DM).
Tel. 08251/3217 (Markus)

Japanisches **Super Famicom** oder Adapter, auf dem Star Ocean läuft. Suche Japan-Saturn (oder umgebauter PAL) und ein Action Replay.
Tel. 0228/612112 (Dorothee)

Suche Kontakt zu Leuten, die öfters Trödelmärkte besuchen und für mich Ausschau halten nach altem elektronischen Spielzeug. Umfangreiche bebilderte Suchliste schicke ich vorab.
Tel. 02831/2273 (Karl-Hermann)

SUCHE

NINTENDO

Might & Magic3, The Black Gate, Romance of the three Kingdoms2+3, Runes of Virtue, Dungeon Master, Equinox, Obitus, Drakkhen, Ego-Shooter, Aerobiz. Zahle bis 200 DM!
Tel. 0170/2441025 (Wochenende)

Tausche/kaufe/verkaufe **Spiele für Nintendo64** dt/us/jp (keine Geräte). Habe Banjo-Kazooie, Forsaken, Lylat Wars, Mission Impossible, 1080° Snowboarding usw. Suche: Turok2 (us), Beetle Adventure Racing, NBA Jam99 usw., alles anbieten.
Tel. 09331/7630 (Chris)

SEGA

Suche Gun-Shooter für Sega Saturn.
Tel. 08034/7870 (Wasti, ab 18 Uhr)

Suche unbedingt **Musha Aleste** (zahle viel), Aeroblasters, Runark, Donald Duck in Maui Mallard, Sonic3, Bare Knuckle3. Suche auch andere Mega-Drive-Spiele.
Tel. 06291/1653 (Tarek, ab 16 Uhr)

Ich tausche 10 Playstation-Spiele und 10 Sega-Saturn-Spiele (z.B. Command & Conquer, Soviet Strike, Theme Hospital usw.) gegen einen Dreamcast mit Spiel (originalverpackt).
Tel. 06062/62920 (Berni)

PLAYSTATION

Suche **Playstationspiele**: Namco Museum Vol.1-3, Preis per VB mit Versand. Auch Playstationspiel „Midway Arcade Greatest Hits: The Arcade Collection Vol.1" (lila Cover)
Tel. 05341/63065 (öfter versuchen)

Suche Final Fantasy Tactics, Final Fantasy7 (us). Suche auch Cheats für Final Fantasy7 (jp), z.B. Aeris zum Leben erwecken. Tausche und kaufe diese Spiele und Cheats.
Tel. 04524/8240 (ab 16 Uhr)

Tausche **aktuelle Playstation-Spiele**! Habe und suche neuere PAL-Spiele.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche für Playstation, Nintendo64, Saturn Spiele wie Gun-Shooter mit oder ohne Gun, Fighting Vipers, Raiden Project, Rampage World Tour, Deep Fear, Actionspiel, Parasite Eve.
Tel. 0681/66657 (ab 13:30 Uhr)

King of Fighters96+97, PAL-Booster.
Tel. 0381/8005785
(Paul, Mo-Do 15-19 Uhr)

Suche **Panzer General**, Preis VB.
Tel. 0821/515092

Suche **Komplettlösung** für Resident Evil Director's Cut usw. sowie Hefte mit Cheats und Tricks.
Tel. 0421/465911

EXOTEN

Neo Geo Modul und CD. Kaufe und verkaufe Games und Konsolen. Kaufe auch ganze Sammlungen. Suche auch NES, Master System und Game-Boy-Sammlungen.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

Suche **Neo Geo Modul-Sammlungen**. Suche außerdem eine PC-Engine-Sammlung oder Konsole (weiß im Koffer mit CD bevorzugt). Suche PC-Engine GT Handheld mit Spielen. Bitte alles anbieten! Verkaufe Neo Geo Module.
Tel. 08431/41991

Suche **Neo Geo Modul und CD**, auch komplette Sammlung. Kaufe auch NES, Game Boy, Mega Drive, Master-System-Sammlungen.
Tel. 0171/6751597 (ab 16 Uhr)

Ich suche alles für das **Neo Geo**. Module, CDs, Poster...einfach alles anbieten, auch ganze Sammlungen.
Tel. 0731/76634,
eMail: Braun_MA@yahoo.com

SONSTIGES

Suche für **Amiga**: Bundesliga Manager Hattrick oder Professional, zahle bar.
Tel. 0231/578038
(Frank Bieling, AB)

Suche **PC-Engine-Spiele**: Renny Blaster, World Jockey, Young Master, Aldyness usw. Suche auch Sega-Saturn-Spiele (jp): Cotton Boomerang, Radiant Silvergun, Steam Hearts, Dodon Pachi usw.
Tel. 0781/32824

RPGs für alle Konsolen, besonders Seltenheiten aus USA + Japan. Zahle gut! Da ich bald Internetanschluß kriege: Wer hat Adressen von englischen Lösungen zu japanischen RPGs?
Tel. 0228/612112 (Dorothee)



"Musha Aleste" von Toaplan/Compile erschien 1990 für das Mega Drive: Der Nachfolger der Master-System-Ballerei "Aleste" (in Europa aus rechtlichen Gründen mit dem Titel "Powerstrike" veröffentlicht) überzeugte mit starker Technik und herausragendem Shoot'em-Up-Feeling: Die sieben Levels brannten ein Feuerwerk an Effekten und Gegnerscharen ab, das noch heute ein Spiel wert ist.

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 + Spiele wie Banjo-Kazooie, Zelda64 und viele mehr + Zubehör alles zusammen für 200 DM, aber auch einzeln.
Tel. 03961/211543 (nach 18 Uhr)

Nintendo64 mit Super Mario64, Turok2, Zelda, Expansion Pak, Pad, Memory-Rumble-Pak, zusammen für 350 DM oder tausche gegen Neo Geo CD.
Tel. 0172/6679442

Verkaufe **Nintendo64** + Super Mario64 + Mario Kart64 + FIFA99 + Zelda64 + 3 Controller + Rumble Pak + RF-Switch (für ältere Fernseher) für nur 599 DM.
Tel. 02638/4338

Verkaufe für **Nintendo64**: Zelda mit Original-Lösungsbuch 70 DM, F1 World Grand Prix 40 DM, Bust-A-Move2 20 DM, Super Mario64 20 DM, oder alles zusammen inkl. Versand 130 DM.
Tel. 09350/99193 (ab 18 Uhr)

Nintendo64 (us), 3 Pads, 1 Converter, 3 Memory Cards, Rumble Pak, 11 Spiele, u.a. Zelda, Turok2, FIFA, WCW, Mario Kart, Int. Superstar Soccer, alles 100% OK für nur 800 DM.
Tel. 02772/957480
o. 0171/1994890 (Steven F.)

Diddy Kong Racing, Bomberman64, Turok2, alle für 60 DM. Verkaufe auch für NES Zelda2, Ice Hockey, Defender of the Crown, Probotector, Preis nach Vereinbarung.
Ramon Hutter, Gemeindehausstr.14
CH-8254 Basadingen

Verkaufe einzeln **Super Nintendo** 150 DM, Super Nintendo-Spiele je 45 DM, 2 Laser-Joypads 65 DM, verkaufe außerdem 8 Game Boy-Spiele je 35 DM, jeder Preis Verhandlungspreis.
Tel. 05528/3295 (Sebastian)

Viele **Rollenspiele** von Square, Enix und anderen namhaften Herstellern, meist neuwertig und alle japanisch. Dragon Quest, Y's, Seiken Densetsu, Front Mission, Elfaria, Tales of Phantasia, Fire Emblem. Auch Saturn/PC-Engine.
Tel. 0211/2550313

Verkaufe **Nintendo64 (jp) + 10 Spiele**, z.B. Turok2 (us), Zelda (us), F-Zero (jp), Rogue Squadron (us), Super Mario Kart mit Pad (jp), 3 Pads + Expansion Pak + RGB-Kabel + 2 Memory Cards + Rumble Pak, zusammen nur 750 DM.
Tel. 0172/3754033
(Ronny, ab 18 Uhr)

Super Nintendo + Spiele, z.B. Lufia2 (us), Terranigma, Secret of Mana, Brainlord, Shadowrun, Super Probotector, Zelda3, Illusion of Gaia, Axelay, Jimmy Connors Tennis u.a., für Mega Drive z.B. Dungeons & Dragons u.a.
Tel. 030/76703642 (AB)

SEGA

Mega Drive: Sonic1+2, Captain Planet, Superman, Pink Hollywood, Kid Chameleon, Talespin, Lemmings2, Castle of Illusion, Mega Games1, Wrestlemania, Jurassic Park je 15 DM, SG Pro-Pad.
Tel. 0228/612112 (Dorothee)

Verkaufe **Dreamcast** + 110/220V-Wandler + 2 Pads + VMS, Virtua Fighter3, Sonic Adventure, Power Stone, Blue Stinger, alles originalverpackt für 790 DM, Nintendo64 (us) + RGB-Umbau + 2 Pads + Memory Card + Rumble Pak + 7 Spiele für 240 DM.
Tel. 06704/739

Verkaufe **Sega Dreamcast** mit Modem, 10 Spielen, 2 VMS, 2 Guns, 2 Pads, Puru Puru Pack, S-VHS-Kabel und Spannungswandler. Top-Zustand, nicht einzeln, Preis nach VB. Tel. 0351/8387636

Dreamcast + 2 VMS + Marvel vs. Capcom für 600 DM. Playstation-Lenkrad + Pedal von Gamester für 50 DM. Animes: Street Fighter II V alle 4 Boxen komplett (Episode1-29, über 16 Stunden) für 160 DM.
Tel. 02173/964253
(ab 17 Uhr, Sa+So ab 15 Uhr)

Sega Saturn Multinorm-Umbau (Wolfsoft), 2 Pads, RGB-Kabel, Photo-CD, Sega Rally (jp), alles 100% OK für 170 DM.
Tel. 06031/680707 (ab 19 Uhr)

Verkaufe neuwertigen **Dreamcast**, Preis VHB, Nintendo64-Spiele, Preise VHB, suche Dreamcast-Spielevideos aller Art, Preise VHB. Sascha Lempe, Mecklenburgerlandstr. 69, 23570 Travemünde

Saturn-Spiele, japanisch alle Titel: Deep Fear, Lunar2, Girl Doll Toy (Anime-Erotik), Grandia, Pocket Fighter, Pretty Fighter X (Animeprügler), Blazing Tornade (Wrestling) je Spiel 100 DM.
Tel. 030/35130084

Mega Drive, 2 Konsolen, 6 Controller, Master-Systen-Adapter, Pistole + 56 Spiele, alles in 1A-Zustand, nur zusammen abzugeben für nur 600 DM.
Tel. 040/8902421

Virtua Fighter Remix, Mystaria, Christmas Nights, Street Fighter Real Battle on Film (jp), Wing Arms (us), jedes Spiel für 20 DM.
Tel. 05021/912654 (Andreas)

Sega Saturn + Pad + 10 Spiele (z.B. Sonic 3D, Sega Rally, Daytona CCE, Street Fighter Alpha2, Athlete Kings usw.), VB 350 DM. Außerdem: Super Nintendo + 2 Pads + Scart + 9 Spiele (Probotector, Castlevania usw.) VB 150 DM.
Tel. 0281/65114

Dreamcast-Spiele: Sega Rally2, Sonic Adventure, Pen Pen, 7th Cross, Incoming, Power Stone, Godzilla, Blue Stinger, Evolution, Virtua Fighter3, Top-Zustand 60-80 DM. Konsole, VMS.
Tel. 0441/776215,
eMail: yepi@hrz1.uni-oldenburg.de

Verkaufe **Dreamcast und Spiele**, auch einzeln. House of the Dead2, Marvel vs. Capcom, Get Bass. Diverse Heimkinokomponenten wie Banco 88 Projektor.
Tel. 07263/2489

PLAYSTATION

Metal Gear Solid, Porsche Challenge, Horrorspiele, Victory Boxing, Contra, FIFA98 WM.
Tel. 0202/773439 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **Multinorm-Playstation** mit 5 Spielen + 2 Memory Cards + 2 Controller (1 normal + 1 Dual Shock) für 400 DM.
Tel. 089/1689427
(Caner, ab 17 Uhr)

Metal Gear Solid (us) 55 DM, Air Combat (PAL) 25 DM, V-Rally (PAL) 30 DM, Ridge Racer Revolution (PAL) 25 DM, Atlanta94 (PAL) 15 DM, alles inkl. Porto, alles Spiele 140 DM.
Tel. 0041/26495/1181,
Fax. 0041/26495/1863
(Benjamin Mo-Fr ab 16 Uhr)

Verkaufe für **Playstation**: Tomb Raider1 30 DM, Tomb Raider3 60 DM, Nuclear Strike 60 DM, Apocalypse 60 DM, Destruction Derby2 30 DM, Controller 15 DM.
Tel. 05858/243 (Michael Loelf)

Parowars (jp) und original braune jap. „Ghost in the Shell"-Komplettlösung, alles in Top-Zustand, Preis VB.
Tel. 06861/3898 (Jan, ab 16 Uhr)

Verkaufe komplette Sammlung **Playstation-Spiele**: 8 PAL-Games (u.a. Tekken3 Limited Edition), 15 Importe (von Final Fantasy7 bis Legend of Legaia), alles Toptitel, komplett günstiger.
Tel. 0177/2123071 (Dirk)

Verkaufe/tausche aktuelle **Playstation-Spiele** (PAL, us, jp).
Tel. 036074/31456
od. 31045 (Stefan)

Verkaufe **PAL-Spiele**: Sports Car GT 90 DM, Toca1+2 zus. 110 DM, evtl. einzeln, Formel1 97, Fighting Force, Jurassic Park je 46 DM, Formel1 98 70 DM, Medievil 55 DM, oder tausche gegen gute Horrorspiele (1:?).
Tel. 02153/911233 (ab 14 Uhr)

Playstation-Konsole mit 2 Controllern und über 12 Spielen, u.a. Tekken1-3, Syndicate Wars, Actionspiel mit Gun, Box Champions, 2Xtreme, Fighting Force.
Tel. 01/9262053
(Patrick Herzog, Schweiz)

Verkaufe **13 Top-Playstation-Spiele** (Ridge Racer Type4, Cool Boarders3, Horrorspiel, Ego-Shooter usw.), komplett für 600 DM.
Tel. 06725/993699
(Dennis Brand, Mo-Fr 14-20 Uhr)

Baphomets Fluch2, Risiko, Wild Arms je 45 DM, diverse Magazine (ca. 40 Stück), teilweise mit Demo-CD, nur zusammen für 100 DM. Jens Framke, Eisenbahnstr. 122, 04315 Leipzig

Tausche/kaufe/verkaufe Spiele für Playstation dt/us/jap. Habe Horrorspiel, Civilization2, Metal Gear Solid, Ridge Racer Type4 (alle PAL). Suche: Silent Hill, KKND Krossfire weitere Neuheiten (keine Kopien!)
Tel. 09331/7630 (Chris)

Während "Secret of Mana" auch deutsche Rollespielherzen erfreute, hat Square den Nachfolger leider nie in der westlichen Welt veröffentlicht. Stattdessen wurden 1995 SNES-Besitzer mit der Square-USA-Produktion "Secret of Evermore" getröstet, die qualitativ jedoch nicht das große Vorbild erreichte. Das kommende "Legend of Mana" für die Playstation überrascht mit froher Kunde: Zumindest eine US-Version ist bereits angekündigt.

Verkaufe **Playstation** + 2 Controller und Memory Card mit 8 Spielen, u.a. NBA Live99, Fifa99, Tekken3, Box Champions, Tomb Raider3. 6 Monate alt, originalverpackt und in Top-Zustand. VB 500-600 DM. Robert Renken, Emdener Str. 13, 26409 Wittmund

Verkaufe: Samurai Shodown RPG (jp) 85 DM, Ogre Battle (us) 85 DM, Namco Anthology2 (jp) 85 DM, Virtual Pachinko-Land (jp) 85 DM, Tactics Ogre (jp) 85 DM, Reverthion (jp) 85 DM, Gran Turismo (jp) 65 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Playstation + 2 Kabel-Pads + 2 Infrarot-Pads + 2 Memory Cards + 25 Spiele + 30 Demos für 800 DM.
Tel. 03573/796168

Metal Gear Solid (us), Silent Hill (us), Bushido Blade2 (jp), Tobal2 (jp), Cyber Org (jp), Warzone2100 (PAL), X-Com2 (PAL), Horrorspiel- und Spawn-Figuren. VHS-Video: Dune (engl.)
Tel. 05721/5287 (14-18 Uhr)

Road Rash 30 DM, TOCA Touring Cars 30 DM, Tomb Raider2 35 DM.
Tel. 04471/4147 (Alex)

Tausche Sam. Shodown4 Sp., Leg. o. Legaia (us), Metal Slug, Last Blade gg. Brave Fencer, Brigandine, Kagero, Guilty Gear, für Saturn Panzer Dragoon Saga, Gun-Shooter.
Tel. 0170/2441025 (Wochenende)

EXOTEN

Verkaufe: **Viewpoint-Modul** (Neo Geo), 100% OK, neuwertig für 350 DM. Tel. 06031/680707

PC-Engine GT, Super Grafx mit Spielen, Turbo Express, Dracula-X, Game Boy Color Skeletton Design, Game Boy Light Clear (Red Limited Edition), Virtual Boy + Games, für Mega Drive Phantasy Star1, viele Engine-Games.
Tel. 089/1495602

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, Playstation, NES, Nintendo64, 3DO, Jaguar, PC-Engine, Neo Geo, viele Japan- und US-Importe, z.B. Jaguar (us) RGB 125 DM, Turbo Grafx (us) RGB 225 DM. Tel. 030/6258637

Tiger game.com + 2 Spiele 160 DM, Spiele je 50 DM. Virtual Boy + 2 Spiele 170 DM, 20 Lynx-Spiele je 20 DM, ca. 100 Mega Drive + CD-Spiele ab 15 DM. Suche Neo Geo Module.
Tel. 02156/77827

Verkaufe **Atari Jaguar** mit 2 Pads, Verlängerungskabel, 2 Disketten mit Bildern und Cheats für 140 DM. Außerdem: ca. 10 Spiele zwischen 10-30 DM, MAN!AC-Hefte 11/93, 94-99. Suche Lynx für 30 DM.
Tel. 083282/75956

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch für Oldie-Systeme, z.B. Vectrex, Coleco, Atari, Intellivision usw.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

PC-Engine RGB, 2 Battlepads, 4-Spieler-Adapter, 17 HuCards mit VP, R-Type1+2, Gunhed1-4, Nectaris, Galaga88 etc., komplett VB 1200 DM oder einzeln gegen Gebot. Suche für Super Nintendo Shooting Macross.
Tel. 02162/34151

OLDIES

Verkaufe für **Neo Geo CD**: King of Fighters94+95, View Point je 65 DM, für PC-Engine: Fatal Fury3, Arcade CD-ROM jp., It came from the Desert TG-CD (us) je 85 DM etc., alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Atari2600 Konsole + 10 Spiele 60 DM, Vectrex Konsole 230 DM, Module ab 25 DM. 30 Colecovision-Spiele ab 10 DM, Philips G7000 Konsole + 5 Spiele 80 DM. Suche Master-System-Spiele.
Tel. 02156/77827

SONSTIGES

Playstation-Spiele + Zubehör. Dreamcast-Spiele (Blue Stinger, Power Stone usw., Verkauf oder Tausch). Memory Card-Spielstände für 5 DM (ruft an). **Philips CDi** + Zubehör + Filme.
Tel. 07546/929976

Spiele-Magazine ab Mitte '97 günstig abzugeben. Liste mit Stichwort „Spielehefte" und Rückporto anfordern bei:
Peter B. Zink, Mannheimer Str.9, 68519 Viernheim

Löse meine Spielesammlungen auf, verkaufe Konsolen und jede Menge Spiele für Mega Drive CD, Playstation, SNES, Game Boy.
Tel. 0711/8566255,
Fax. 0711/8566254

Kaufe, verkaufe und tausche für Playstation, Neo Geo CD, Wonderswan, Neo Geo Pocket und alle anderen Handhelds Spiele, Geräte und Sammlungen.
Tel. 08251/3217

Animes zu verkaufen, z.B. Patlabor1, Genesis Survivor1-3, usw. sowie diverse Adult-Filme, tausche auch! Suche ständig Playstation-RPGs (auch us), Animes sowie alles über Jackie Chan!
Tel. 07422/520783 (ab 18 Uhr)

Tausche aktuelle **Playstation-Spiele**. Verkaufe Playstation (generalüberholt) mit ca. 5 Spielen und Nintendo64 mit 3 Spielen, 2 Pads, 2 Speicherkarten, Game Boy-Adapter für je ca. 350 DM.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Super Nintendo: Final Fantasy2+3 gegen Gebot, Secret of Mana (dt/us), **Secret of Evermore**, Lufia2 (dt/us), Actraiser1 (us) und andere. Saturn: verschiedene Spiele. Mega Drive: Phantasy Star2-4, Shining Force1+2 gegen Gebot. Master System: Y's „The vanished Omen", Playstation: Blaze & Blade, Final Fantasy7, Azure Dreams, Theme Hospital, Overblood, Guardians Crusade, Stadt der verlorenen Kinder, Warhammer1 alle PAL, Granstream Saga (us), Parasite Eve (jp) und diverse Spiele aus anderen Genres. Suche RPGs Mega Drive, Master System, NES, Super Nintendo, Playstation; Saturn in PAL/us/jp. Tausche auch US-RPGs von Playstation gegen gute andere. Suche Original-Lösungsbücher zu RPGs. Suche Saturn: Albert Odyssey, Mega Drive: Faery Tales, Super Nintendo: Chrono Trigger, Lagoon. Suche spez. farbiges Hintbook von Final Fantasy3, Chrono Trigger. Gebote an:
F. Berger, Lindenallee 74,/0920, 16303 Schwedt/O.
Tel./Fax. 03332/412451

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

KNOW-HOW!

Spielstand-Kopierer

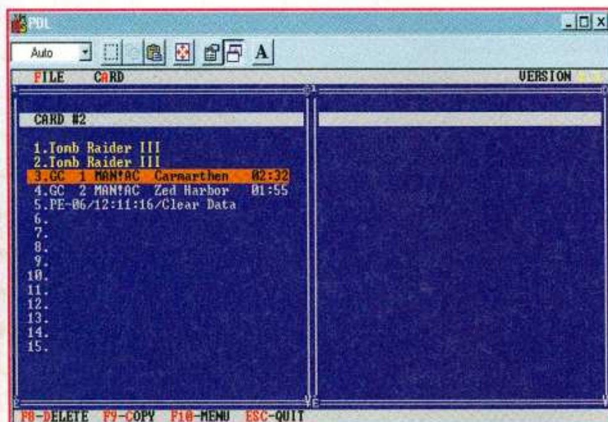


Mobil: Ohne PC-Verbindung kopiert und löscht Ihr Eure (kompletten) Memory Cards über zwei Tasten.


X-Drive in Aktion: Das Memory-Card-Original steckt Ihr in den "Master"-Slot, die zukünftige Kopie in den "Card 2"-Schacht.

Kaum erreicht das "Dex Drive" (MAN!AC 5/99) den deutschen Markt, schon streiten sich die ersten Nachahmer um die Gunst der Mogler: Innovations "X-Drive" für 100 Mark (Next Generation, Tel. 0209/778811) wirkt etwas klappriger als der massive Kollege, bietet jedoch interessante Features. Das handliche Gerät besitzt zwei Memory-Card-Slots und erlaubt das direkte Kopieren von Memory Cards (20 Sekunden) und Pocket-Station-Spielen per Knopfdruck; letztere Funktion ist jedoch rechtlich sehr bedenklich: Auch für die simplen Pocket-Station-Spiele gilt das Urheberrecht! Glücklicherweise dürft Ihr (z.B. auf der Flucht vor der Polizei) mit einem weiteren Knopf Eure Speicherkarten schnell löschen. Für volle Mobilität sorgt dabei der Batterieschacht für vier AAA-Zellen (ca. 1.000 Kopierdurchgänge).

PC-Link: Richtig spannend wird's jedoch erst in Verbindung mit einem PC: Mit dem beiliegenden Parallelkabel ist der Anschluß ein Kinderspiel, nur die "Norton Commander"-angelehnte Kopiersoftware ist etwas spartanisch. Mit Ihr markiert Ihr verschiedene Spielstände (keine Mausunterstützung) und kopiert zwischen Festplatte und Memory Cards hin und her. Mit dem "Dex Drive"-kompatiblen File-Format ist die Nutzung der Interact-Tauschbörse für Spielstände (www.interact-europe.com) kein Problem: Verwendet einfach die Dateiendung ".GME" für Eure Spielstände. Eine eigene Email-Funktion, das Umblättern der Memory-Card-Pages oder eine Hilfestellung bietet die Software jedoch nicht. Ein weiteres Manko ist das fehlende Netzteil: Besorgt Euch ein Standardnetzteil (500mA, 6-20 V) für rund 20 Mark, denn die laufende Kommunikation mit dem Computer kostet viel Strom.



Mit der simplen DOS-Oberfläche kopiert Ihr die Spielstände einzeln auf Festplatte oder die zweite Memory Card

Kompatibilität: Das "X-Drive" unterstützt Memory Cards von 1 bis 72 Meg, egal ob es sich um komprimierte oder normale Daten handelt. Ebenso verhält es sich mit der Parallel-Verbindung zum PC: Die Software erkennt automatisch SPP- (Standard Parallel Port) und EPP-Modus (Enhanced Parallel Port) und arbeitet ohne lästige Voreinstellungen mit Eurem PC zusammen. *oe*

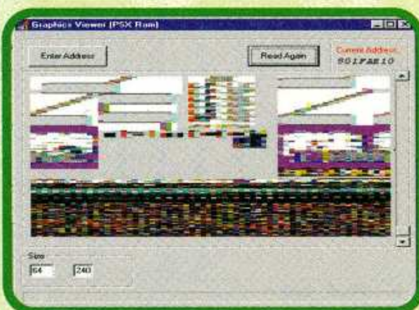

Seitenansicht: Rechts befindet sich die Parallelschnittstelle, links die Netzteilbuchse und in der Mitte der Hauptschalter.

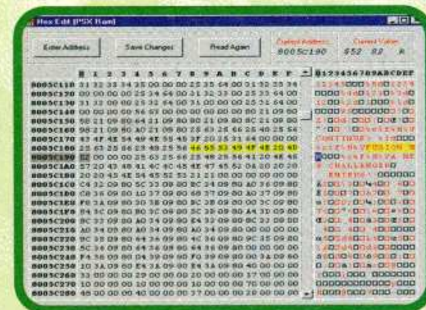
NEUE MOGEL-SOFTWARE

Caetla meets Windows

Wer einen Game Buster mit "Caetla"-Flash oder eines der zahlreichen Plagiate wie den Super Game Converter besitzt, kennt das Problem: Die dazugehörigen Tools funktionieren unter DOS und erfordern umständliche Befehlskommandos, die Mogelsoftware des Game Buster (inkl. Hexeditor) läuft unter Windows selbst auf Highend-PCs eher holprig. Der englische Heimentwickler Ganga hat sich der Schwierigkeiten angenommen und präsentiert auf seiner Homepage (www.ganga.demon.co.uk/crack.htm) die kostenlose "Caetla"-Kommunikationssoftware "Craction" für Windows 98 sowie Windows NT (Treiber nötig). Hiermit könnt Ihr alle Funktionen Eures Mogelmoduls bequem per Mausklick aktivieren: Mit dem Hexeditor (rechts) durchsucht und modifiziert Ihr nicht nur während des Spiels, sondern neuerdings auch im Startmenü den Playstation-Speicher – dieses Tool ist mit dem Memory Editor der Game-Buster-Software identisch. Ganz neu ist dagegen der "Grafic Viewer" (links): Wie mit dem Hexeditor scrollt Ihr Euch durch das Playstation-RAM, die Daten erscheinen jedoch als Grafik auf dem Bildschirm. So habt Ihr Eurer Helden-Sprite schnell im Hauptspeicher ausfindig gemacht. Hinzu kommt eine PC-Fernsteuerung für Game-Buster-Cheats sowie Hotkeys für die wichtigsten "Caetla"-Routinen wie Reset, Spielgeschehen einfrieren und Spiel fortsetzen.

"Craction" sollte keinem "Caetla"-Mogler mit PC-Verbindung fehlen: Die Software ist komfortabel und ausgereift, lediglich beim Bearbeiten des Playstation-Speichers im "Caetla"-Menü können Kommunikationsstörungen aufkommen. *oe*





LAST RESORT



Endstation Leitplanke: Daß Ihr den zweiten Teil des "Driver"-Playersguide schon in dieser MAN!AC bestaunen dürft, grenzt an ein Wunder. Insgesamt vier Error-verseuchte Vorabversionen habe ich im Schweiße meines Angesichts bis zum endgültigen Systemabsturz gespielt, um Euch die letzten zwei Karten zu präsentieren. Drei Tage nach Redaktionschluß hat's dann doch noch geklappt – Gott schütze den Game Buster.

Euer Olli

WWF ATTITUDE



Klamotten und Haare: Ihr benötigt neue Klamotten und Haare für den Wrestler-Baukasten? Prügelt Euch einfach im Normal- oder Hard-Modus mit folgenden Catchern durch die Challenge: Val Venis, Mankind und The Rock.

Finishers: Die geheimen Finishingmoves von The Rock sind für Euch unerreichbar? Gebt folgende Kombinationen ein, wenn die Energieanzeige des Feindes rot wird:

Rock Bottom
← → → ← ↓ C←

Laying the Smash Down
← → → ← ↓ B

People's Elbow
← → → ← ↓ A

A BUG'S LIFE



Level Select: Das Käferleben wird Euch zu schwer? Wer alle Levels direkt anwählen möchte, klickt sich in den Hauptbildschirm, geht zum Ameisenhaufen und hält **Z** sowie alle **C**-Buttons gedrückt. Nun betätigt Ihr **R** und es erscheint ein Pfeil unten am Bildschirm: Jetzt nichts wie ab in die finale Welt!

SHADOW MADNESS



Bonus Songs: Ein Hit kommt selten allein – wer die geheimen Songs anhören möchte, füttert seinen CD-Player mit einer der beiden Spiele-CDs.

Level Up: Ihr wollt Eure Helden trainieren? Nachdem Karillon zu Euch stößt eilt Ihr den Weg links entlang über den Friedhof. Dahinter trefft Ihr mehrere Jungs, die sich für 100 Goldstücke mit Euch prügeln: Für jeden siegreichen Kampf erhaltet Ihr 500 bis 800 Erfahrungspunkte und Eure Schützlinge strotzen bald vor Kraft!

ARMY MEN 3D



Campain Select: Wer seine Kampanie selbst bestimmen möchte, klickt sich ins Hauptmenü und drückt innerhalb von zwei Sekunden die Tasten

■ ● R1 L1 L1+R1

Super Flammenwerfer: Ihr zündelt im Mehrspielermodus gerne mit dem Flammenwerfer herum, die Waffe kostet dem Feind jedoch zu wenig Energie? Drückt einfach den Feuerknopf schnell hintereinander, anstatt ihn gedrückt zu halten.

Warpzone: Wer alle Warpzonen öffnen möchte, klickt sich ins Optionsmenü und geht anschließend auf den Schwierigkeitsgrad. Nun haltet Ihr die Tasten

▲+■+●

gedrückt und betätigt

L1+L2

Geheimschlüssel: Wenn Ihr den Zweispielerlevel "Clean Up This Mess!" betretet, eilt Ihr nach Nordosten auf's Klo. Zwischen den Büchern findet Ihr den Geheimschlüssel. Habt Ihr ihn eingesackt, erscheinen zwei Türen auf dem Radar: Die nahe ist die Klotür, die etwas weiter entfernte könnt Ihr mit dem Schlüssel öffnen: Seid Ihr dort, schwingt das Tor von allein auf und Ihr dürft passieren!



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Bulfrogs "Populous" und Acclaims "South Park"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.





Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

LAST RESORT

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



Ex-Options: In der PAL-Version wurde der Cheat für das geheime Optionsmenü geändert. Klickt ins Hauptmenü, geht auf die Optionen und drückt die Tasten

R1 ● ← ▲ ▲

Apocalypse: Um mit dem versteckten Apocalypse zum Kampf anzutreten, spielt Ihr das Turnier ohne Continue durch und klickt Euch anschließend in die Kämpferauswahl. Hier geht Ihr auf Akuma, drückt sechsmal den Select-Knopf und anschließend einen Schlag-Button.

BLOODY ROAR 2

Rageattack: Ihr wollt Euren Feind im Beatmodus mit der fatalen Rageattack niederschlagem die Kombination im Handbuch ist Euch jedoch zu schwer? Drückt in Monstergestalt einfach gleichzeitig die Tasten

← + ▲ + ●

Expertmodus: Die Keilerei ist zu einfach? Haltet die folgende Tastenkombination gedrückt, während Ihr im Hauptmenü eine Option wählt:

L1+L2+R1+R2

Kostüme: Wer die geheimen Klamotten freischalten möchte, spielt den Arcademodus mit allen Kämpfern durch. Nun drückt Ihr in der Auswahl den **Start**-Knopf, um das vierte Kostüm zu aktivieren.

Im Bilde: Ihr wollt die aufwendigsten Abschnitte von "Bloody Roar 2" im Kinomodus genießen? Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Um alle Zwischenbilder und FMV-Sequenzen direkt anzuwählen, besteht Ihr den Storymodus mit allen Schützlingen auf Schwierigkeitsgrad vier oder höher.

TRAP RUNNER

BGM-Cheat: Ihr habt von der ewig gleichen Atlus-Komposition die Nase voll? Drückt einfach im Titelbild die folgenden Tasten:

● R2 R1 ▲ ✖ ■ → L2 L1 ↑ ↓ ←

Bonushelden: Um die geheimen Charaktere freizuschalten, müßt Ihr die Kleierei nicht x-mal durchspielen – es genügt schon die folgende Tastenkombination im Titelbild:

L2 L1 ↑ ← ↓ → ■ ✖ ● ▲ R1 R2

Klamotten: Die alten Klamotten sind Euch zu langweilig? Für eine neue Garderobe drückt Ihr im Titelbild

R2 R1 ▲ ● ✖ ■ → ↓ ← ↑ L1 L2

Bonuslevel: Wer den streng geheimen Bonuslevel freischalten möchte, betätigt im Titelbild zwölfmal hintereinander die **Select**-Taste.

Fallen: Wer die Fallen verändern möchte, drückt im Titelbild

L2 R2 L1 R1 ↑ ▲ ← → ■ ● ↓ ✖

Save-Icon: Ihr seid die Herumklickerei leid und wollt ein geheimen Icon zum Speichern des Spielstand aktivieren? Drückt im Titelbild

← L2 L1 ↑ ↓ → ■ R1 R1 ▲ ✖ ●

RUGRATS



42 Secrets: Ihr benötigt Cheats und Tips zu Rugrats? Ihr habt sie bereits: Legt die Spiele-CD in Euren PC und wählt das Verzeichnis

/data/hintsfolder

Hier findet Ihr 42 Textfiles mit Cheats, Hints und Tips!

R-TYPE DELTA



Power Ups: Ihr wollt Euren Jäger ordentlich aufrüsten? Mit unseren Codes ist das Waffentuning kein Problem: Klickt Euch in den Pausemodus, haltet die L2-Taste gedrückt und betätigt die folgenden Tastenkombinationen. Für die Power Up-Codes benötigt Ihr auf jeden Fall volle Force Power.

100% Force Power
← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + ▲

Red Power Up
← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + ■

Blue Power Up
← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + ✖

Yellow Power Up
← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ + ●

Continues: Wer es länger als sechs Stunden im R-Type-Universum aushält, bekommt zur Belohnung unbegrenzt Continues geschenkt.

RAMPAGE 2



Supercode: Ihr wollt alle geheimen Helden mit einem Code freischalten? Nützt einfach unser Paßwort und Georg, Lizzy, Myukus, Ralph und das Alien stehen zur Anwahl bereit:

T0T3T

Cheatmenü: Auch die Ramepage-Monster greifen in der Not zu unfairen Tricks. Wer in das geheime Cheatmenü gelangen möchte, nutzt folgenden Code:

BVGGY

Nun klickt Ihr wieder zurück ins Hauptmenü und wählt in den Optionen den Menüpunkt "Cheats".

MADDEN NFL '99



Münze: Ihr wollt immer beim Münzenwurf zu Beginn des Spiels gewinnen? Dafür drückt Ihr schnell hintereinander die **Start**-Taste!

Zufallsteam: Wer sich ein zufälliges Team aussuchen möchte, wählt "Home Team" oder "Away Team" und hält anschließend gleichzeitig die folgenden Tasten gedrückt:

L+R

Cheats: Um unsere Cheats zu aktivieren, gebt Ihr die untenstehenden Schlüsselwörter im Codemenü ein.

Tiburon-Stadium
OURHOUSE
EA Sports-Stadium
EASTADIUM
Astrodome-Stadium
FOR_RENT
NFC-Team
BESTNFC
AFC-Team
AFCBEST
All Madden-Team
BOOM
All Time-Team
IMTHEMAN
60'er-Team
PEACELOVE
70'er-Team
BELLBOTTOMS
80'er-Team
SPRBWLSHUFL
90'er-Team
HEREANDNOW
All Time Greats-Team
TURKEYLEG
75 Geburtstags-Team
THROWBACK
NFL Equipment-Team
GEARGUYS
1999 Cleveland-Team
WELCOMEBACK
EA Sports-Team
INTHEGAME
Tiburon-Team
HAMMERHEAD
Quarterback-Tomate
SPLAT

CHOCOBO RACING

Geheimjockeys: Wer das Chocoborennen zehn Mal durchspielt, erhält acht geheime Reiter. Geht in der Auswahl auf Squall und drückt die untenstehenden Tasten.

3. Sieg
Held: Cid - Taste: L1
4. Sieg
Held: Mumba - Taste: L2
5. Sieg
Held: Cloud - Taste: R1
6. Sieg
Held: Cactuar - Taste: L2
7. Sieg
Held: Aya - Taste: R2
8. Sieg
Held: Orginal Chocobo - Taste: R1+R2
9. Sieg
Held: Highwind FF6 - Taste: L2+R2
10. Sieg
Held: Running Man - Taste: L1+R1

STREET FIGHTER ALPHA 3

Balrog-Code: Ihr wollt Balrog in neuem Gewand bestaunen? Zockt den World Tour-Modus durch, ohne Evil Ryu oder Guile freizuspielen und geht anschließend in der Auswahl auf Balrog. Nun haltet Ihr die **L2**-Taste gedrückt und betätigt eine beliebige Feuertaste.

Zweites Intro: Wer ein zweites Intro mit den geheimen Helden freischalten möchte, spielt die Keilerei länger als 48 Stunden (Timer im Optionsmenü) oder beschafft sich alle Helden.

Bonusmodi: Um zwei versteckte Spielmodi freizuschalten, siegt Ihr im Dramatic Battle-Modus mit dem Teams Ryu und Ken sowie Juni und Jill.

Classic-Modus: Ihr wollt im Originalgewand aus "Street Fighter 2" kämpfen? Spielt die Keilerei länger als drei Stunden (Timer im Optionsmenü) und wählt Eure Schützlinge anschließend mit der **Select**-Taste an.

Shin Akuma: Wer Shin Akuma im Final-Battle-Modus vermöbeln will, klickt sich in selbigen, wählt einen Kämpfer und hält noch vor dem VS-Bildschirm **L1+L2** gedrückt.

Maji-Modus: Um den geheimen Modus freizuschalten spielt Ihr die Prügelei länger als fünf Stunden oder siegt im Arcademodus auf Schwierigkeitsstufe sieben.

NASCAR '99

Cale Yarborough: Der versteckte Wagen ist für Euch unerreichbar? Mit unserem Cheat rückt er in greifbare Nähe: Drückt in der Wagenauswahl für Darlington die Tasten

← ← ← C ← C → → → Z

Bobby Allison: Um den geheimen Superfahrer anzuwählen, brettert Ihr in der Championship Season über den Charlotte-Kurs mit 50 Prozent (Rundenzahl) oder höher und platziert Euch unter den ersten fünf.

Alan Kuwichi: Für die Rennlegende Alan benötigt Ihr ebenfalls 50 Prozent der Rundenzahl. Platziert Euch in der Championship Season bei Bristol Day unter den ersten fünf.

Benny Parsons: Wählt die Einstellungen der Cheats oben und beendet die Richmond-Strecke unter den ersten fünf.

Davey Allison: Wählt die Einstellungen der Cheats oben und beendet die Talledega-Strecke unter den ersten fünf.

Richard Petty: Wählt die Einstellungen der Cheats oben und beendet die Martinsville-Strecke unter den ersten fünf.

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Debugmenü: Wählt im Turnier einen neuen Spielstand und haltet bei der Eingabe des Names den **Z**-Knopf gedrückt. Zur Anwahl der Buchstaben nützt den **L**-Knopf: Nun gebt Ihr

RRDEBUG

ein und wählt "End" mit den **L**-Button. Anschließend gebt Ihr Euren Namen ganz normal mit dem **A**-Knopf ein. Im Rennen drückt Ihr nun den **Start**-Button und die folgende Tastenkombination auf dem Steuerkreuz:

← ↓ → ↑

Unsterblich: Gebt den folgenden Namen wie im Cheat oben ein.

RRJABBA

Im Spiel drückt Ihr die **Start**-Taste und betätigt auf dem Steuerkreuz

← ↓ → ↑

Dual Controll: Gebt den folgenden Namen wie im Cheat oben ein.

RRDUAL

Im Spiel steuert Ihr Euren Flitzer nun mit den Analogsticks des ersten und dritten Pads.

TIGER WOODS '99

Superspielfeld: Ihr wollt die Bahnen in die Länge ziehen? Klickt Euch ins "Player Select"-Menü, wählt "Edit Name" und gebt folgenden Namen ein:

PUMPZ

Megaspielfeld: Für ein Megaspielfeld gebt Ihr diesen Name ein:

MAXIMUMZ

Kommentator-Pitch: Ihr wollt eine piepsende Maus oder ein grunzendes Monster als Kommentator? Haltet im Spiel ↑ oder ↓ gedrückt und betätigt

✖ ■ ▲ ● L1 L2

Mit **R1** pitcht Ihr die Stimme hoch, mit **R2** tiefer.

Flat: Für das geheime Terrain gebt Ihr folgenden Namen an:

OLD SCHOOL

Taunts: Ihr wollt Euren Konkurrenten verhönen? Sobald er am Schlag ist, drückt Ihr eine der folgenden Tasten:

Cheers	L1
Lachen	L2
That was lucky!	R1
Reinigen	R2
Fore!	▲
Nice Shot	■
No Way!	●
No Ressure!	✖

DYNAMITE DEKA 2

Geheimmissionen: Um die drei geheimen Prügellevels freizuschalten, spielt Ihr die Missionen eins bis drei ohne Continue durch. Die drei folgenden finden zwar in den gleichen Lokalitäten statt, sind jedoch bedeutend anspruchsvoller. Obendrein gibt's unbegrenzt Continues für das Tranqualizer-Spiel.

HOUSE OF THE DEAD 2

Punkteanzeige: Ihr wollt die Hi-Score stürmen und zur Kontrolle Eure aktuellen Punktezahl auf den Bildschirm zaubern? Klickt Euch ins Titelbild und drückt auf dem Steuerkreuz (egal ob Gun oder Pad, aber nicht der Analogstick) die folgende Tastenkombination:

← ← → → → ← → Start

Für die

Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen durcken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

RESORT

SOUL REAVER

STRATEGIEN FÜR ZWISCHEN- UND ENDGEGNER

PS Entwickler Crystal Dynamics gab sich bei der Konzeption der Boss-Gegner viel Mühe. Sie sind furchterregend gestaltet und lassen sich nur mit Köpfchen bezwingen. Damit Ihr in der "Höhle des Löwen" nicht zuviel Zeit verbringen müßt, haben wir Strategien für den richtigen Umgang mit Euren mutierten Brüdern parat. *ts*

Melchiah



Um Melchiah zu besiegen, müßt Ihr ihn an zwei Gittertoren pfählen und ihn dann im Käfig in der Mitte des Raumes zerquetschen. Klettert links neben einem der Tore die Wand hinauf (Bild 1) und springt auf der anderen Seite wie-


1

der herunter. Lauft ein paar Schritte und Ihr erreicht am Boden einen Hebel. Drückt diesen und das Gitter hebt sich. Wartet nun, bis sich Melchiah unterhalb der Gitterstäbe


2

befindet. (Bild 2) Sollte Melchiah nicht automatisch zu Euch kommen, müßt Ihr ihn anlocken. Lauft zu ihm und haut ihm Eure Pranken in den Panzer. Nun verfolgt er Euch auf jeden Fall. Laßt also den Hebel los, wenn Melchiah unter dem Tor steht. Melchiah wird durchbohrt, nach ein paar Sekunden hebt sich das Tor wieder automatisch. Lauft nun


3

zum anderen Tor und wiederholt den Vorgang. Melchiah ist jetzt sehr geschwächt und zieht sich in seinen Käfig zurück. Lauft schnell zu Melchiahs Thron, an der Seite erkennt Ihr einen weiteren Hebel. Wartet, bis Melchiah in der Falle sitzt und betätigt diese (Bild 3). Eine Fräsvorrichtung senkt sich zu Boden – den Rest könnt Ihr Euch denken...

Kain (erster Kampf)



Kain besitzt das "Soul Reaver"-Schwert. Nur wenn er sichtbar ist, kann er damit feuern. Im Abstand von zirka 20 Sekunden taucht er an unterschiedlichen Stellen innerhalb der Arena auf – nutzt diesen Zeitpunkt für Euren Angriff (Bild 4). Seid Ihr zu langsam, sucht Ihr hinter einem Träger Schutz und wartet bis zur nächsten Gelegenheit. Ihr müßt Kain dreimal treffen, dann erhaltet Ihr sein Schwert. Wechselt auf die Spektralebene, nur hier könnt Ihr den "Soul Reaver" aufnehmen.


4

Zephon



Um Zephon zu vernichten, müßt Ihr ihn mit seinen eigenen Eiern bewerfen. Während Ihr Euch nähert bleibt Ihr ständig in Bewegung. Wenn Euer mutierter Bruder mit einem seiner Beine nach Euch schlägt und dieses im Boden steckenbleibt, zerstört Ihr es mit einem kräftigen Hieb. Daraufhin legt Zephon ein Ei. (Bild 5) Schnappt Euch das braune Oval und bringt es zum lodernden Flammenwerfer in einem Winkel des


5

Raumes. Setzt das Ei in Flammen (Bild 6) und rennt wieder zu Zephon. Werft das Ei in Richtung des Kopfes – für gezielte Würfe nutzt Ihr die "Umherschau"-Perspektive (R2+L2).
Wiederholt diesen Vorgang noch zweimal. Habt Ihr alle Beine Zephons zerstört, braucht aber noch Eier, dann schlagt Ihr auf seine Gebärmutter. Von drei heißen Eiern getroffen, geht Zephon in Flammen auf (Bild 7) und Ihr erhaltet die Fähigkeit "Wände hochklettern". Nun könnt Ihr vorher unerreichbare Räume betreten.


6


7

Morlock



Morlock erledigt Ihr auf dieselbe Art, wie Ihr seine Untergebenen ins Jenseits schickt.
Zu Beginn Eurer Konfrontation feuert Morlock einige schadhafte Blitze auf


8

Euch ab. Weicht aus und springt schnellstens über das Wasser auf die mittlere Plattform. Nähert Euch nun Morlock und nehmt in per R1-Taste ins Visier. Tänzelt flink um ihn herum und prügelt im richtigen Moment auf ihn ein (Bild 8). Torkelt er benommen umher, hebt Ihr


9

ihn in die Höhe (Bild 9) und werft ihn ins Wasser (Bild 10). Nun erhaltet Ihr die "Force"-Fähigkeit für Euren "Soul Reaver" – ab jetzt seid Ihr der Herr der Blitze!


10

Rahab



Um Rahab zu töten, müßt Ihr mit Blitzen aus Eurem "Soul Reaver"-Schwert alle acht Fenster an den Wänden zerstören (Bild 11) und den Weg für vampirschädigende Lichtstrahlen freimachen. Wechselt in die "Umherschau"-Perspektive und zielt von Eurem Standort auf alle Fenster (Bild 12) – springen von Säule zu Säule ist nicht notwendig. Landet Ihr trotzdem versehentlich im Wasser, werdet Ihr in die Spektralwelt gezogen. Hier kümmert Ihr Euch nicht um die beiden


11

Vampirjäger, sondern sucht nach der niedrigsten Säule in diesem Raum. Erklimmt diese und springt weiter bis zur höchsten Säule – hier liegt das Tor, das Euch zurück in die materielle Welt führt.
Habt Ihr alle Fenster durch Blitze zerstört, wird Rahab hell erleuchtet (Bild 13) und sein Dasein ist beendet. Ihr erhaltet nun die Fähigkeit zu schwimmen.


12

Ab jetzt werdet Ihr nicht mehr bei jeder Wasserberührung automatisch auf die spektrale Ebene gezogen, sondern schwimmt wie ein Fisch durch das Wasser der materiellen Welt.


13

Dumah



Zieht die Pfähle aus Dumahs steinernem Körper und erweckt ihn somit zu neuem Leben. Doch Dumah ist gar nicht gut auf Euch zu sprechen und greift an. Rennt schnell weg (Bild 14), denn seine Schläge fügen Euch großen Schaden zu. Auch


14

wenn nach einem heftigen Stampfer der Boden bebt, verliert Ihr etwas Energie – springt in dieser Situation am besten hoch. Lockt Dumah in Richtung des Schmelzofens und jagt ihn dort in die Luft. Ihr erhaltet die "Pressen"-Fähigkeit, mit der Ihr die versteckte Steinschmiede innerhalb der Stadt erreicht.

Kain (letzter Kampf)



Kain erscheint zuerst auf der untersten Ebene dieses großen Raumes, durch Hiebe mit dem "Soul Reaver"-Schwert befördert Ihr ihn jeweils eine Ebene höher (Bild 15). Auf der dritten Ebene befinden sich zwei Energiefelder, mit denen Ihr Euch regenerieren könnt. Wie beim ersten Kampf mit Kain taucht er immer kurz auf, schießt auf Euch und verschwindet dann wieder. Auf den unteren beiden Ebenen trefft Ihr ihn leicht, doch dann wird's schwieriger. Springt eine Ebene unter ihn, hier sind konstruktionsbedingt die Wege deutlich kürzer. Erspäht Ihr Kain, springt Ihr schnell nach oben und verpaßt ihm einen Hieb. Habt Ihr den Bösewicht bis nach ganz oben verdrängt, folgt Ihr ihm durch das Sternenportal – und das Ende naht...


15

Das "Soul Reaver"-Schwert erhaltet Ihr nach Eurer ersten Begegnung mit Lord Kain. Richtig benutzt, leistet es Euch gute Dienste. In der "Umschau-Perspektive" [R2 und L2 gedrückt halten] trefft Ihr gezielt auf größere Entfernung. Achtet jedoch darauf, daß Ihr den "Soul Reaver" nur bei voller Gesundheit einsetzen könnt. Wechselt also vor Duellen mit starken Gegnern in die Spektralwelt und erholt Euch.

WARZONE 2100

TEIL 3: DIE LETZTEN 14 MISSIONEN

PS Auf in die letzte Schlacht: Im dritten und letzten Teil unserer "Warzone"-Tips führen wir Euch durch die Beta-Missionen 7 bis 11 sowie alle neun Level des Gamma-Teams. *ts*

BETA-TEAM

Mission 7: Erhöht Euren Technologielevel, repariert beschädigte Einheiten und erweitert Eure Verteidigung. Packt wie gewohnt neun schwere Einheiten und einen LKW in den Transporter und sichert nach der Landung den Stützpunkt. Beeilt Euch mit dem Reparaturzentrum, denn erste feindliche Angriffe aus Süden und Osten lassen nicht lange auf sich warten. Kümmert Euch auf fremdem Gebiet auch um Eure Produktion und haltet den Transportflieger auf Trab. Vergeßt dabei Eure Fliegerstaffel nicht. Sobald sich der Feind beschädigt zurückzieht, folgt Ihr ihm und nehmt vorsichtig seine Verteidigungsstellungen auf's Korn. Arbeitet Euch langsam in die Basis vor – hier solltet Ihr zuerst den Nachschub Eures Gegners durch Zerstören der Produktionshallen blockieren. Kommandiert Eure frisch eingetroffenen Panzer gleich an die Front, mit ihrer Unterstützung zerstört Ihr die komplette Basis.
Jetzt arbeitet Ihr Euch den Weg entlang, die kleineren Stützpunkte stellen keine Herausforderung dar. Trotzdem solltet Ihr die Augen offenhalten, um kein Artefakt zu übersehen. Kommt Ihr zum NASDA-Kontrollzentrum, braucht Ihr eine gut ausgerüstete und unbeschädigte Armee, um es unter Beschuß zu nehmen. Habt Ihr die Basis komplett zerstört und alle Artefakte in der Tasche, erhaltet Ihr das Kommando, zur Landezone zurückzukehren, und die Mission ist geschafft.

Mission 8: Ladet zehn unbeschädigte Einheiten in den Flieger und leitet gleichzeitig Reparaturmaßnahmen an den Getroffenen der letzten Mission ein. Nutzt außerdem die gefundenen Artefakte für die Entwicklung modernster Kriegsvehikel. Nach der Ankunft macht Ihr Euch sofort an die umfangreiche Sicherung der Landezone – baut ein Reparaturzentrum und Geschütze. Die Angriffe kommen abwechselnd von Ost und West, später auch von beiden Seiten gleichzeitig. Logisch, daß Ihr sofort einen Nachschub-Transport organisiert. Habt Ihr das Geschehen unter Kontrolle, nähert Ihr Euch der Basis nördlich der Landezone. Nutzt schwere Artillerie zur Verteidigung und dringt mit flinken Panzern in den Stützpunkt ein. Habt Ihr ihn zerstört, kümmert Ihr Euch um die kleinen Basen im Nordosten und Nordwesten.



Teamwork: Greift nur in Gruppen mit mindestens fünf Einheiten an, sonst seid Ihr für die gegnerische Verteidigung leichte Beute.

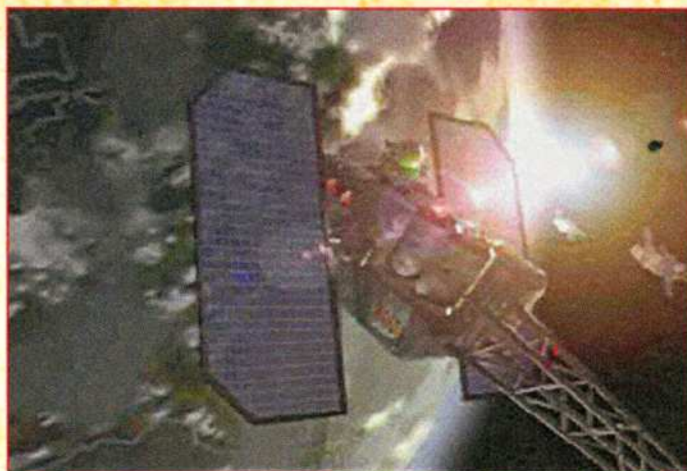
Mission 9: Die feindliche Luftwaffe ist in dieser Mission besonders stark. Packt deshalb neben sieben schweren Kampfeinheiten und einem LKW auch zwei Flugabwehr-Panzer in den Transporter. Errichtet Euren Stützpunkt (inkl. AA-Stellungen) nördlich der Landezone. Ihr werdet von einigen Hovern angegriffen, sorgt aber durch aktive Verteidigung schnell für Ruhe. Holt Nachschub in Form von Mörser und Bunker Buster, weiteren Flugabwehr-Einheiten sowie eigenen Fliegerstaffeln. Bewegt Euch in Richtung der feindlichen Stellungen und schafft Euch die Störenfriede vom Hals. Im Nordosten befindet sich die erste gegnerische Basis. Räumt mit der üblichen Strategie die Verteidigung aus dem Weg und kümmert Euch innerhalb der Mauern zuerst um die feindliche Flugabwehr. Nun haben Eure Jets freie Flugbahn. Habt Ihr die Basis zerstört, bewegt Ihr Euch weiter in Richtung Norden. Den dort beheimateten Stützpunkt nehmt Ihr aus östlicher Richtung unter Beschuß, nach kurzer Zeit ist er leichtes Futter. Das dritte Quartier Eures Feindes steht noch weiter im Norden. Errichtet eine vorgelagerte Basis und bringt Eure Armee wieder auf Vordermann.
Kommandiert nun Eure Artillerie in Schußweite zum Stützpunkt und sorgt durch gleichzeitigen Vorstoß schneller Panzer für Verwirrung. Durch zusätzliche Luftunterstützung nehmt Ihr die Basis in wenigen Minuten auseinander.

Mission 10: Schickt Euren Transporter erneut mit Flugabwehr an Bord auf die Reise. Sichert die Landezone und fordert Verstärkung an. Angriffe aus der Luft und von Cyborg-Gruppen setzen Euch zu, gleicht Eure Verluste durch Produktionsaufträge wieder aus. Lassen die Aktionen Eures Feindes nach, bildet Ihr Teams aus Artillerie, schnellen Kampfeinheiten und einer Fliegerstaffel. Tastet Euch mit Eurem Bombardierungs-Kommando vorsichtig nach Norden und schützt sie mit den übrigen Truppen. Ihr stoßt auf einen Vorposten, den Ihr nach üblichem Strickmuster erledigen könnt.
Weiter nördlich liegt das Hauptquartier des Feindes. Nutzt die Flugabwehrschwäche des Gegners und zeigt ihm, daß nicht nur Gutes von oben kommt. Ergattert das Artefakt und verwendet die gewonnene Technologie für weitere Forschungen.





Unter Beschuß: Erhöhte Geschütze am Kopfe eines Betonträgers (links) sind stabil und zielsicher. Auch die Unterstützung eines Sensor-Turms erhöht die Treffergenauigkeit (rechts).


SDI: In der dritten Kampagne schockt Euch Nexus mit satellitengesteuerten Lasergeschützen.


Ein Eindringlings-Programm, in historischen Tagen als "Virus" bekannt, bringt Unordnung ins System.

Mission 11: Der Countdown läuft. Packt einige Flugabwehr-Einheiten in den Transporter, die restliche Besatzung ist egal. Fordert gleich bei der Landung erneuten Nachschub an – um die feindlichen Angriffe braucht Ihr Euch nicht weiter zu kümmern. Hauptsache, Ihr evakuiert Eure Basis, bevor die Bombe einschlägt!

GAMMA-TEAM

Mission 1: Hier wimmelt es nur so vor gegnerischen Stützpunkten. Gleich nach der Landung schickt Ihr einen Spähtrupp nach Norden, Eure LKWs errichten derweil eine neue Basis. Nördlich der Landezone befinden sich einige Ölfelder, die Ihr Euch unter den Nagel reißt. Ihr müßt mit Angriffen aus Norden und Westen rechnen, errichtet hier Eure Verteidigung. Zusammen mit der ersten Verstärkung erforscht Ihr den östlichen Teil der Karte und stoßt auf ein feindliches Quartier. Im Nordosten liegt der zweite Stützpunkt. Zerstört ihn und errichtet hier eine vorgelagerte Basis. Sammelt nun Eure Truppen für einen Angriff auf die gut bewachte Basis im Nordwesten. Achtet darauf, nur mit modernstem Gerät in den Kampf zu ziehen – also gegebenenfalls recyceln! Habt Ihr auch dieses Ziel zerstört, bewegt Ihr Euch nach Süden und macht Euch am Hauptquartier zu schaffen. Verluste werden nicht ausbleiben, sorgt rechtzeitig für Nachschub. Weiter südlich befindet sich die Nexus Basis, die Ihr am besten von oben und unten in die Zange nehmt.


Ruhe vor dem Sturm: Nutzt Kampfpausen zu Regeneration und Verteidigungsausbau.

Mission 2: Mit einem LKW und neun Kampfeinheiten sichert Ihr die Landezone gründlich und fordert sofort Verstärkung an. Dann bewegt Ihr Euch mit ca. 20 Einheiten nach Westen und kümmert Euch dort um einen kleinen Stützpunkt. Noch weiter westlich liegt die erste Basis. Wartet auf Verstärkung und errichtet in der Zwischenzeit ein Reparaturzentrum, bevor Ihr sie nur mit Luftunterstützung angreift. Bei Eurer Attacke müßt Ihr effizient vorgehen und Eure Kräfte immer auf ein Ziel bündeln.
Nach dem Kampf lenkt Ihr Eure Aufmerksamkeit auf den nordöstlich Teil der Karte, um den Raketenstart zu verhindern. Schickt so viele Truppen dorthin, wie Ihr habt. Kümmert Euch nicht um die feindlichen Stellungen und laßt Euch auch durch eigene Verluste nicht vom Weg abbringen!

Mission 3: Da Eure Einheiten aus der vorherigen Mission noch nicht zurückgekehrt sind, müßt Ihr erstmal kräftig aufrüsten. Mit etwa zehn, möglichst schnellen Einheiten bewegt Ihr Euch dann nach Norden. Zerstört die Flakstellungen und sorgt für einen sicheren Luftraum. Weiter nördlich eilt Ihr Eurem Team zu Hilfe – doch Vorsicht: Dies ist eine Falle, Nexus kontrolliert Eure angeblichen Verbündeten. Schickt deshalb ein paar unerfahrene Truppen als Kanonenfutter in dieses Gebiet und wartet, bis der Feind erneut das Feuer eröffnet. Nun greift Ihr mit Euren Elite-Einheiten an und habt wenig Probleme mit den "ferngesteuerten" Überläufern. Im nordwestlichen Eck der Karte liegt ein großer Stützpunkt, den Ihr nur mit Vorsicht und Luftunterstützung angreifen solltet. Sammelt alle Artefakte ein, erst dann ist die Mission beendet.

Mission 4: Trotz Zeitbegrenzung könnt Ihr in Ruhe Eure Fahrzeuge recyceln und neu erforschte Technologien in die Praxis umsetzen. Dann packt Ihr zehn Kampfeinheiten in den Transporter und schickt diese nach der Landung in Richtung des SOS-Signals im Südosten. Nexus liefert nur geringen Widerstand, nach kurzer Zeit erreicht Ihr Eure Kameraden. Schickt nun alle Einheiten zurück zur Landezone und Ihr habt die Mission geschafft.


Eine kleine Gruppe Cyborgs lockt Euch oft in ein Gebiet mit schwerer Nexus-Artillerie.

Mission 5: Nexus übernimmt Eure Kommandozentrale und somit die Kontrolle über Eure Einheiten innerhalb der Basis. Erobert Euer Hauptquartier mit den zurückgekehrten Truppen zurück und kümmert Euch um die angerichteten Schäden. Gleichzeitig erforscht Ihr Nexus-Resistenz, um gegen weitere Übernahmen gewappnet zu sein. Doch das dauert, also überwacht Eure Gebäude und zerstört diese sofort, falls sie unter feindliche Kontrolle geraten. Errichtet ein weiteres Forschungszentrum, da dies Hauptziel von Nexus ist.

Mission 6: Im südwestlichen Eck liegt eine umkämpfte Basis, die diesmal keine Falle ist. Stationiert hier Eure Truppen, bevorzugt Langstrecken-Artillerie. Nehmt die feindlichen Stellungen nördlich und östlich Eurer Position zusätzlich aus der Luft unter Beschuß. Greift auch die Basis nordöstlich vorerst nur aus der Ferne bzw. mit VTOLs an. Erst wenn die Abwehreinrichtungen zerstört sind, kämpft Ihr Euch vorsichtig voran und ergattert die Artefakte.

VTOL steht für "Vertical Take-Off and Landing" und bezeichnet die Flugzeuge in "Warzone 2100". Diese sind Senkrechtstarter und benötigen dadurch weder Start- noch Landebahn. VTOLs bestückt Ihr mit Spezialwaffen wie schweren Bomben. Über spezielle Service-Stationen wird nachgeladen. Da VTOLs sehr teuer sind solltet Ihr Euch vor Lufteinsätzen unbedingt versichern, daß keine feindlichen Flak-Stellungen in der Nähe sind – gegen diese sind VTOLs nämlich äußerst empfindlich.

LASERRESORT



Vorarbeit am Boden: Nur wenn Ihr feindliche Flak-Stellungen eliminiert, hat Eure Luftwaffe leichtes Spiel.



Der Feind kann kommen: Mit Lasergeschützen und Raketenwerfern ist der Eingang Eurer Basis optimal geschützt.

Mission 7: Nexus nimmt Eure Stellungen im Norden mit Lasergeschützen unter Beschuß, also evakuiert den Bereich und zieht Euch nach Süden zurück. Am östlichen Rand auf mittlerer Höhe der Karte solltet Ihr auf diesem Weg Euren unter Beschuß geratenen Kameraden unter die Arme greifen. Erweitert die Stützpunkte in dieser Region und nehmt Euch die Nexus-Basis im südöstlichen Eck der Karte vor. Hier liegen die gesuchten Raketensilos. Laßt Eure Produktion auf Hochtouren laufen und beeilt Euch mit dem Angriff. Je schneller Ihr in die Basis eindringt, umso weniger Widerstand leistet Euer Gegner. Zerstört alles außer den Raketensilos.



Die Kriegszone im nächsten Jahrtausend: Nuklearer Fallout trübt das Bild.

Mission 8: Beginnt mit der Erforschung des Raketen-Abschußcodes. Errichtet in der kurzen Zeit, die Euch bleibt, so viele Verteidigungsanlagen wie möglich – baut notfalls zusätzliche LKWs. Mit Laserschlägen arbeitet sich Nexus von Norden aus über die komplette Karte voran, also zieht Euch schleunigst in Eure südlichste Basis zurück. Bereitet Eure Truppen auf die letzte große Schlacht vor. Habt Ihr den dritten Code erforscht, ist die Mission beendet.

Mission 9: Ihr habt dreißig Minuten Vorbereitungszeit. Bringt erfahrene Einheiten auf den neusten Stand und baut neue Fahrzeuge, bevorzugt schwere Panzer und VTOLs. Ist die Zeit abgelaufen, beginnt Ihr Eure Reise mit einem LKW und neun Kampfeinheiten. Schützt nach Ankunft die Landezone, vor allem gegen Luftangriffe, und fordert die nächsten Truppen an. Errichtet Servicestationen für Eure Flieger. Befehligt nun 20 Einheiten nach Westen und zerstört dort die Befestigungsanlagen. Südlich der Landezone solltet Ihr eine acht Einheiten starke Patrouille stationieren, um vor Überraschungsangriffen gewappnet zu sein. Noch weiter im Süden liegt eine Artilleriestellung von Nexus. Greift aus der Luft an, dann habt Ihr wenig Probleme. Besser geschützt ist die Stellung im südöstlichen Eck der Karte. Ihr werdet Verluste hinnehmen müssen, laßt Eure Fabriken nicht stillstehen! Habt Ihr den Stützpunkt eingenommen, erhaltet Ihr ein Artefakt, das Euch die Erforschung von modernster Raketentechnologie ermöglicht. Mit einem anderen Stoßtrupp durchsucht Ihr das Gebiet westlich der Landezone. Ihr stoßt erneut auf eine gut bewachte Basis, die Artillerie und ein weiteres Artefakt beherbergt. Mit diesem könnt Ihr die Gauss-Kanone erforschen – ein großer Schritt zum Sieg ist getan. Errichtet an Eurer aktuellen Position eine vorgelagerte Basis und arbeitet Euch von hier aus weiter nach Südosten.



Einheit für Einheit zu Staub und Asche: In Mission 7 fährt Nexus schweres Lasergeschütz auf.

Südwestlich Eurer Landezone liegt das nächste Ziel, Ihr erreicht es aber nur aus südlicher Richtung. Euer Stoßtrupp ist dafür an der richtigen Position, ergänzt ihn mit Verstärkungen und greift dann an. Hier erhaltet Ihr ein drittes wichtiges Artefakt und könnt nun den Vengeance-Rumpf entwickeln. Damit könnt Ihr zusammen mit Gauss-Kanone und Kettenantrieb einen Super-Panzer entwickeln. Kommandiert Eure Truppen nun wieder nach Südwesten und innerhalb des Gebirgsareals um den See herum nach Südosten. Ihr stoßt auf eine Artilleriestellung. Greift aus größtmöglicher Entfernung an und errichtet an dieser Stelle ein Reparaturzentrum. Nehmt Euch nun das Nexus-Hauptquartier vor, das sich im südwestlichen Teil der Karte befindet. Baut weitere "Superpanzer" und bringt sie an die Front. Nehmt die Geschütze ins Visier und räumt Flak-Stellungen aus dem Weg. Greift dann gleichzeitig vom Boden und aus der Luft an und nehmt die Basis systematisch auseinander. Sobald Ihr die riesige Plasma-Kanone erspäht, zerstört Ihr sie. In diesem Gebiet befinden sich noch weitere Nexus-Truppen, bündelt Eure Kräfte und räumt alle aus dem Weg. Erinnern auf der kompletten Karte nur noch Rauchwolken an die Nexus-Existenz, habt Ihr das Spiel beendet und dürft den Abspann genießen!



Ein frühes Ende: Zieht Euch rechtzeitig zurück und laßt es soweit gar nicht kommen.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS GTA LONDON 1969

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	8002C072 0004
Pistole	3002C07D 0063
MG	3002C07E 0063
Raketen	3002C07F 0063
Flammenwerfer	3002C080 0063
Alle Level	80026848 0001
	8002684C 0001
	80026850 0001
Keine Cops	8002BF08 0000
Kein Knast	8002C08A 0001

PS YOYO'S PUZZLE PARK

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	30036BD4 0063
Puzzlekarten	80036C20 FFFF
Unendl. Zeit:	
Musikwelt	80129B74 FFFF
Seewelt	801433E4 FFFF
Nanadowelt	8012756C 196A
Loungewelt	80131DB4 FFFF
Dschungelwelt	8013DC84 FFFF
Schloßwelt	80146A94 16F2

PS LIVE WIRE

EFFEKT	CODE
Unendl. Zeit	8013A1F4 000C
Alle Level	D0179570 122B
	801E9194 0001
Unendl. Leben	3014A955 0063
Energie	3014A93E 0064

PS R-TYPE DELTA

EFFEKT	CODE
Unverwundbar	D0010142 0002
	801528DC 0040
	D0010142 0003
	8013B524 0040
	D0010142 0005
	8014CD38 0040
	D0010142 0006
	8016D408 0040
	D0010142 0007
	801543F8 0040
Voller Beam	D0010142 0002
	801528D8 00EB
	D0010142 0003
	8013B520 00EB
	D0010142 0005
	8014CD34 00EB
	D0010142 0006
	8016D404 00EB
	D0010142 0007
	801543F4 00EB
Unendl. Leben	8001014E 0009
Alle Extras	80013A4C FFFF
	8001344E 00FF
	80013A44 FFFF

PS COOL BOARDERS 2

EFFEKT	CODE
Alle Strecken	8005743C 000A
Alle Boards	80057442 0007
Alle Fahrer	80057440 FFFF

N64 BEETLE ADV. RACING

EFFEKT	CODE
Alle Autos	8002CFF7 000B
Alle Strecken	8002CFF3 0006
Alle Level	8002CFFB 0003
Alle Multi-player-Kurse	8002D000 0001
	8002D001 0001
	8002D002 0001
	8002D003 0001
	8002D004 0001
	8002D005 0001
	8002D006 0001
	8002D007 0001
	8002D008 0001
	8002D009 0001
Alle Cheats	8002D00A 0001
	8002D00B 0001
	8002D00C 0001
	8002D00D 0001
	8002D00E 0001
	8002D00F 0001
	8002D010 0001
	8002D011 0001
	8002D012 0001
	8002D013 0001
	8002D014 0001
	8002D015 0001
	8002D016 0001
	8002D017 0001
	8002D018 0001
	8002D019 0001
	8002D01A 0001

Dünn gestreut

sind weiterhin Game-Buster-Codes für N64-Spiele: Mit der Ankündigung eines XPlorers samt Suchfunktion sollte dieser Zustand bald der Vergangenheit angehören. Jeder neue Code ist gerne bei uns gesehen, nur für ältere Klassiker wie "Super Mario 64" brauchen wir keine mehr.



CROC 2



Argonauts Knuddelreptil Croc muß sich in seinem zweiten Abenteuer mit vielen garstigen Obermotzen auseinandersetzen. MAN!AC verrät Euch die passenden Strategien gegen die gobbofeindlichen Unholde. *us*

Soveena die Krake: Schnappt Euch die Bombenkiste und hüpft damit über die Fässer im Wasser möglichst nahe an Soveena heran. Werft auf sie, tretet aber nicht auf blinkende Fässer oder fallt ins Wasser – sonst explodiert der Sprengstoff vorzeitig.

Kanonenboot-Keith: Schlagt Euch auf den Bootsstegen zu den Kanonen vor und aktiviert diese mit einem Schwanzschlag (Bild 1). Schwimmt am besten durch das Wasser, da Euch dort die Geschosse des Piraten verfehlen.

Flavio der Kugelfisch: Fliegt mit dem Fesselballon nach unten und greift Euch einen Eiswürfel, berührt dabei aber nicht den Boden. Schwebt über Flavio und laßt den Block fallen. Werft einen weiteren Würfel ab, bevor der Fisch wieder auftaucht.

Lavalampen-Larry: Schiebt den großen Eiswürfel zu einem der Löcher und wartet, bis der Geist erscheint. Verkleinert ihn bei Kontakt soweit, daß Ihr ihn aufnehmen könnt. Werft Ihr ihn in eines der Löcher am Boden, versiegelt Ihr es.

Venus Fly Von-Trappe: Die verschluckten Gobbos befreit, wer die fleischfressende Pflanze mit Steinen füttert. Nehmt einen Stein auf und lauft damit den Berg hoch. Links und rechts sind zwei Rampen; wenn Ihr den Stein im richtigen Winkel draufwerft, rollt er ins Maul der Pflanze (Bild 2). Stimmt den Wurf so ab, daß sie ihn nicht mit ihren Knospen abwehren kann.

Dorfzerstörer:: Der Wachturm-Gobbo wirft Euch einen Kübel hinab, nehmt diesen und füllt ihn mit Wasser. Werft ihn dann gezielt in das Maul des Obermotzes, wenn er gerade Feuer speit. Die Explosion bekommt ihm nicht sonderlich.

Baron Dante (I): Haltet Euch von seinen Feuerbällen fern und schießt die Bombenballons aus sicherer Entfernung ab. Danach müßt Ihr sein Amulett drei Mal treffen.

Goo Man Chu: Entwischt den Hilfsschleimlingen und kämpft Euch zum roten Ventil am Ende der Höhle durch (Bild 3). Dieses dreht Ihr mit Schwanzschlägen solange, bis Goor in den Abfluß gesaugt wird.

Baron Dante (II): Weicht einfach seinen Feuerbällen aus und versucht immer, möglichst nahe bei ihm zu stehen, damit Euch seine Windböen nicht runterwehen. Die schwarzen Dantinis, die Dante materialisiert (Bild 4), müßt Ihr mit einem Schwanzschlag zerstören, sonst greifen sie sich den Gobbo.


1


2


3


4

DRIVER

PLAYERS GUIDE, TEIL 2

PS Nach den ersten beiden Karten in der letzten Ausgabe folgen nun Los Angeles und New York: Macht Euch auf einen höllisch schweren Showdown gefaßt! *oe*

Der Highway: Auf dem mehrspurigen Highway (1) kommt Ihr in Los Angeles am schnellsten vorwärts. Hier seid Ihr auch vor entgegenkommenden Einsatzwagen sicher, denn der Wechsel auf die andere Spur ist nur bei Auffahrten möglich. Auf der Flucht vor den Cops schlängelt Ihr Euch entweder mit Vollgas durch den dichten Verkehr, oder Ihr versperrt die Straße mit einem Crash: Rempelt die anderen Verkehrsteilnehmer ganz rechts oder links am Kofferraum an; So vermeidet Ihr größere Schäden am eigenen Fahrzeug, denn der beschädigte Wagen bricht in die entgegengesetzte Richtung aus, und Ihr könnt locker vorbeiziehen. Im Freistil-Modus läßt sich hier auch herrlich Geisterfahrer spielen: Vorsicht, die CPU-gesteuerten Passanten weichen meist nicht aus, sondern drücken ordentlich auf die Hupe.

Kreuzverkehr: In der Innenstadt sind die Ampeln besonders heikel. Wegen der Hochhäuser erkennt Ihr kreuzenden Verkehr meist viel zu spät, um noch rechtzeitig abzubremsen. Versucht auf jeden Fall, hinter dem anderen Fahrzeug vorbeizuziehen. Könnt Ihr die Kollision nicht vermeiden, ist auch hier der Kofferraum Euer Ziel: Während der andere Wagen wüst über die Straße schleudert, verändert sich Eure Fahrtrichtung nur minimal. Bei einem Crash gilt auf jeden Fall die Regel: Wer mit der ●-Taste beschleunigt, landet in der Leitplanke, mit dem ✖-Button kommt Ihr dagegen sicher an's Ziel.

Das Parkhaus: Wie in San Francisco findet Ihr auch in Los Angeles ein Parkhaus. Hier schüttelt Ihr lästige Cops locker ab und trefft geheime Informanten: Vorsicht vor dem Hinterhalt! Im Gegensatz zur San-Francisco-Version stehen hier jedoch massig geparkte Fahrzeuge und Betonpfeiler im Weg.

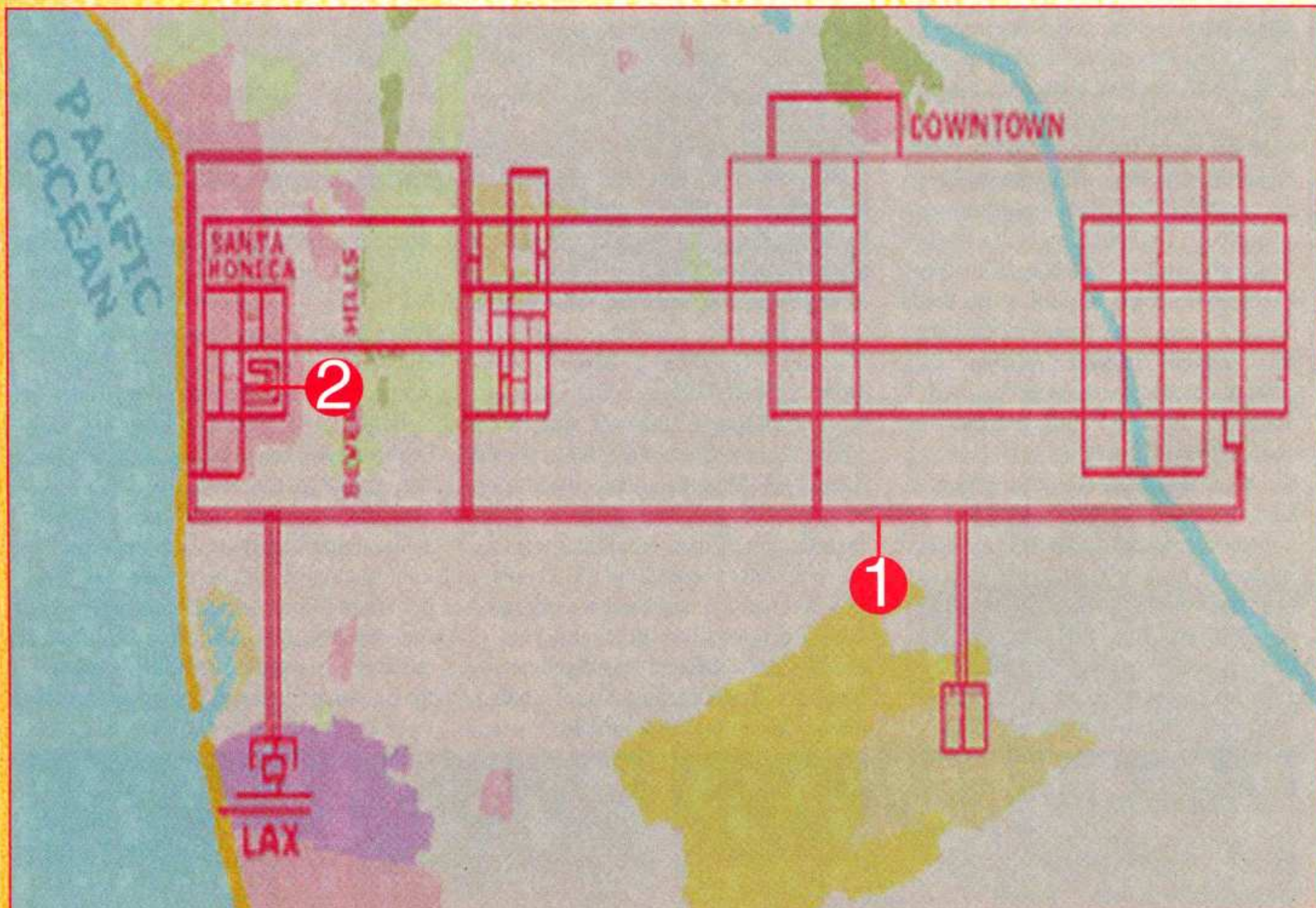


Bei Nacht könnt Ihr durch die Lichtkegel der anderen Fahrzeuge den Verkehr um die Ecke erahnen.

Polizeiwagen: Mit dem geklauten Einsatzfahrzeug (unten) ist die Raserei gleich doppelt spaßig. Die Sirene macht zwar jede Menge Lärm, die anderen Verkehrsteilnehmer stört dies jedoch wenig. Auch die Cops sind nach kurzer Zeit über den Diebstahl informiert und lassen sich von Eurer Tarnung nicht abschrecken. Liefert die Kiste wohlbehalten bei Eurem Boß ab: Auf der Highway-Abfahrt solltet Ihr das Tempo etwas drosseln, denn nach einem Sprung kommt die Bullenkutsche leicht ins Schleudern.


Versucht bei einem unvermeidbaren Crash auf einer Kreuzung, den anderen Wagen am Kofferraum zu treffen.


Aus dem Weg! Nützt im geklauten Polizeiwagen die Sirene und Blaulicht via R1-Taste.



In Los Angeles machen Euch besonders die langen Fahrten zu schaffen: Versucht die Cops frühzeitig zu erkennen und zu umfahren: Auf den Highways versperrt Ihr die Straße hinter Euch mit einem angerempelten Verkehrsteilnehmer.

LAST RESORT



Fall abgeschlossen: Nachdem Ihr den Präsidenten gerettet und im Parkhaus abgeliefert habt, laßt Ihr den Chief mir Eurer Marke links liegen und verduftet frisch verliebt mit Eurer Freundin an den Strand.

Kreisverkehr: In New York drehen sich alle Missionen um den Kreisverkehr (3). Hier müßt Ihr auf jeden Fall vorbei. Hängen Euch die Polizisten am Auspuff, fahrt Ihr immer im Kreis und nützt die Grünflächen als Abkürzung. Die Cops folgen Euch nicht und bleiben auf der Straße: Ihr könnt einen großen Vorsprung herausfahren. Direkt an der westlichen Ausfahrt gilt es, einen parkenden Gangsterwagen zu schrotten: Dabei solltet Ihr Eure eigene Kiste möglichst schonen, denn die Cops schießen anschließend wie Pilze aus dem Boden. Den Wagen in ein anderes Fahrzeug hineinzuschubsen klappt übrigens nicht.

Hinterhalte und Verfolger: Auch in New York wartet am Hafen ein gemeiner Hinterhalt (4) auf Euch. Die herumstehenden Polizeiwagen sind nicht besetzt; sobald Ihr Eure Kontaktmänner jedoch trefft, flitzen vier Einsatzfahrzeuge durch die einzige Zufahrt. Um auf längeren Strecken die Cops schnell abzuschütteln, solltet Ihr auf jeden Fall per Zickzackkurs zwischen zwei Parallelstraßen wechseln. Die Polizei ist im Kurvenslide nur schlecht ausgebildet und bremst vor jeder Kreuzung respektvoll. Ab besten eignet sich für solche Manöver die nahe zusammenliegenden Straßen (5), denn Ihr verliert beim Wechsel nur wenig Zeit.

Showdown: Die finale Mission fordert noch einmal Euer gesamtes Fahrkönnen. Mit dem Präsidenten auf dem Rücksitz brettert Ihr ohne Zeitdruck quer durch die Stadt; neben den Cops verfolgt Euch jedoch auch der rücksichtslose Secret Service, der im Kamikaze-Stil geradewegs in Euer Fahrzeug brettert. Mindestens vier Verfolger hängen Euch stets am Heckspoiler: Schadensbegrenzung statt Anhängen ist hier das Motto. Obendrein holen Euch die Kontrahenten locker ein und düsen in Euren Kofferraum: Fahrt auf der linken Seite kapp an den entgegenkommenden Fahrzeugen vorbei und hofft auf einen Crash hinter Euch.



Nützt den Kreisverkehr (3) zum Abschütteln lästiger Cops: Über die Grünflächen kürzt Ihr den Weg ab.



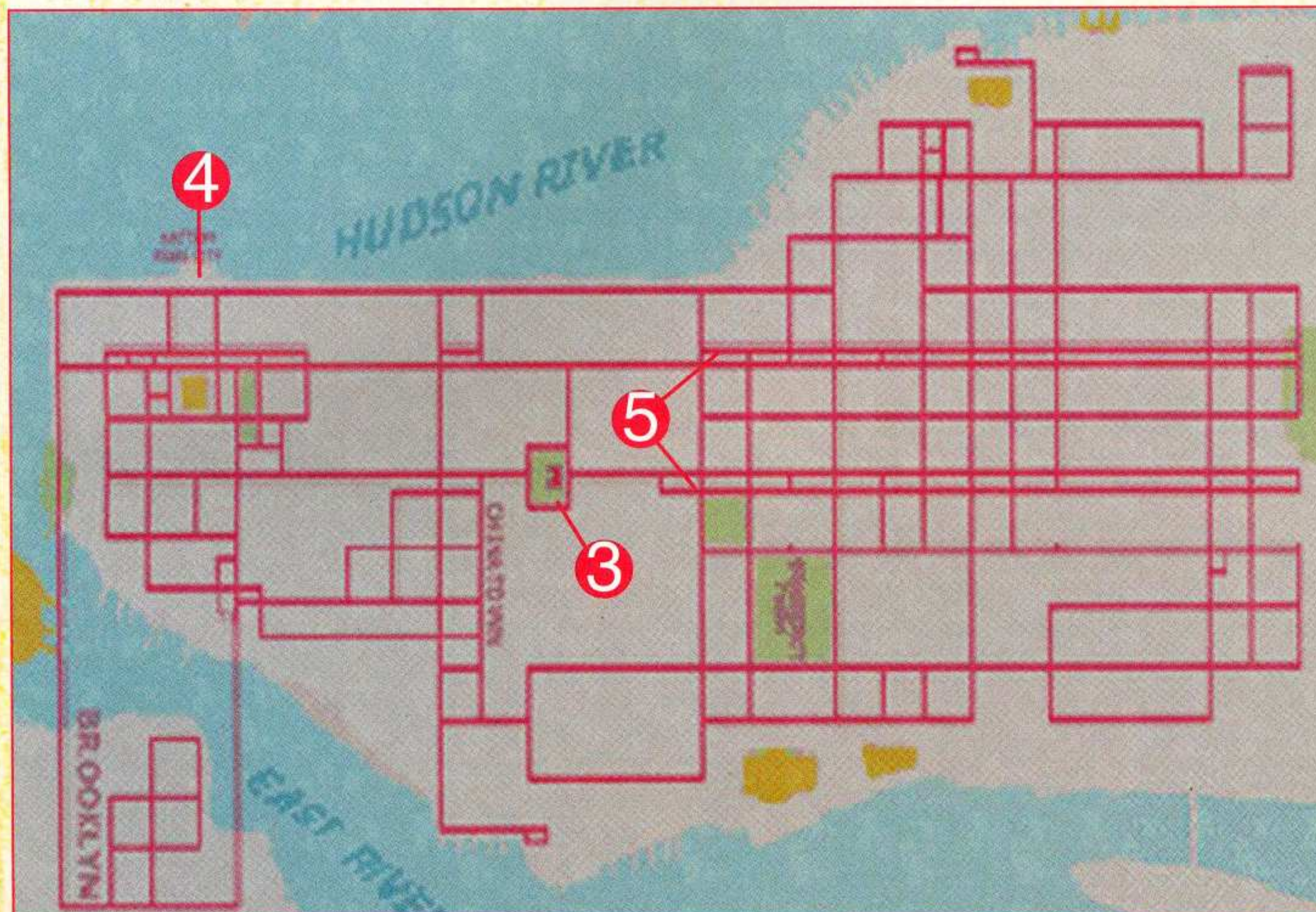
Der Secret Service brettert Euch mit Vollgas in den Kofferraum: Achtet auch auf entgegenkommende Limousinen.



Spiel auf dem Kopf gefällig? Nach dem Abspann sind alle Cheats im Cheatmenü freigeschaltet.

Vor weiten Sprüngen solltet Ihr Euch in Acht nehmen: Fliegt Euer Wagen zu lange durch die Luft, zieht ihn das Gewicht des vorne liegenden Motors nach unten, und Ihr landet auf dem Dach.





Hohes Verkehrsaufkommen und besonders routinierte Cops sind die Markenzeichen von New York: Nützt Parallelstraßen (4) für verwirrende Zickzackrouten, und die Polizei hat das Nachsehen.

NEXT TIME 9 99



MAN!AC vor fünf Jahren

Die E3 hieß noch CES, statt nach Los Angeles flog die Journalisten-Schar 'gen Chicago: Faszinierende Spiele bot die Messe aber schon damals – so überraschte Noch-Alleinherrscher Nintendo mit dem grafisch sensationellen und 32 MBit starken „Donkey Kong Country". Spätestens seit dieser Präsentation war der Name Rare jedem Spielefan ein Begriff. Sega glänzte mit Abwesenheit und bastelte fieberhaft an 32X und Saturn, Sony wollte von seiner Playstation noch nichts zeigen. Das ausklingende 16-Bit-Zeitalter versüßten uns die Entwickler mit FX-Chip-Spielen (Miyamotos „Stunt Race FX"), gelegentlichen CD-Highlights („Battlecorps" für Mega-CD) und Handheld-Perlen für den Super Game Boy („Donkey Kong").



Florian Knappe
(Spieldesigner bei FEB, Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Bubble Bobble (Taito, 1996)
"Mit diesem Spiel hab' ich noch eine Rechnung offen. Ich nutze also meine letzte Chance, endlich den hundertsten Level zu meistern, um danach in Frieden zu ruhen. Sollte die Welt vorher untergehen, wird der Ausgang dieser spannenden Auseinandersetzung für immer ein Geheimnis bleiben..."

2. Tokio Highway Battle (Genki, 1996)
"Es gibt keine bessere Vorbereitung auf den Weltuntergang als das herausragende Intro von 'THB'! Highlights sind u.a. der Mechaniker, der unter dem Auto hervorguckt und der Fahrer mit den rosa Handschuhen, sowie dessen Begleiter mit wehendem Mantel am Ende des Intros..."

3. Power Stone (Capcom, 1999)
"Sollte ich zur Apokalypse nicht alleine sein, werde ich meinem Kontrahenten, kurz bevor er den letzten Power Stone einsammelt, ein Schaukelpferd in den Nacken werfen, um ihn danach in einem Specialmove-Gewitter untergehen zu lassen. Eine Revanche wird er nicht mehr bekommen..."

erscheint am 4. August

Ganz so viele XXL-Tests wie in dieser Ausgabe wird's in der nächsten MAN!AC wahrscheinlich nicht geben, aber ein paar Schmankerl dürften trotzdem eintrudeln. So hoffen wir auf Acclaims **WWF Attitude**, die verspätete Bond-Adaption **Tomorrow Never Dies** und das Action-Adventure zu **Star Wars – Die dunkle Bedrohung**. Außerdem werden wir der aktuellen **Retro-Welle** gerecht und widmen uns den Remakes von Space Invaders, Centipede, Pong und Missile Command. Dreamcast-Enthusiasten freuen sich auf den Action-Kracher **Expendable**, während sich Disneys **Tarzan** (Bild rechts) behende in unsere Preview-Rubrik schwingt. In vier Wochen führen wir auch unsere Spielgenre-Übersicht fort, die in der aktuellen Ausgabe aufgrund des üppigen Testteils pausieren mußte. Last but not least dürft Ihr Euch auf ein schnuckliges **Aufkleber-Set** zu einem Eurer Lieblingsspiele freuen und einen neuen Redakteur an Bord der MAN!AC begrüßen.





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	PS	Ace Combat 3 Namco	Flugaction Herbst
2	PS	Beatmania Gottamix Konami	Musikspiel Herbst
3	PS	Dance Dance Rev. Konami	Tanzspiel nicht geplant
4	DC	Dynamite Deca 2 Sega	Action Herbst
5	PS	Omega Boost Sony	Action im Handel
6	PS	Lunar 2: Eternal Blue GameArts	Rollenspiel nicht geplant
7	PS	World Stadium 2 Namco	Baseball nicht geplant
8	PS	Saga Frontier 2 Square	Rollenspiel nicht geplant
9	N64	Pokemon Stadium 2 Nintendo	k.A. nicht geplant
10	N64	Allstar Smash Bros. HAL	Beat'em-Up 3. Quartal

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

„Tetris" bleibt „Tetris", auch wenn es mit Disney-Helden vermarktet wird. Capcom belebt seine Kooperation mit dem Zeichentrick-Krösus und läßt in Japan fleißig Klötzchen stapeln. Mickey, Donald & Co. stehen Spalier, greifen aber nicht in's Spielgeschehen ein.

